Глава 4

Кампания в Последней Войне

Вам не нужно начинать новую кампанию, чтобы использовать материал из этой книги.

Книга *Горнило Войны* предназначена для использования в уже существующей кампании мира ЭБЕРРОН после окончания Последней Войны. Материал из первых трёх глав предназначался для «современности» Эберрон, предоставляя попутно богатую историческую информацию. Однако в кампании D&D история важна только если она имеет какое-то отношение к вашей игре. Зачем, например, вам знать, кто руководил Второй Осадой of Eston (стр. 15)? Вам и не нужно это знать, если только ваши персонажи не исследуют руины of Eston и не найдут свидетельства древнего предательства, способные дать почву новым приключениям.

Однако если вы всё же хотите начать новую кампанию, в этой главе приводятся три разных вида таких кампаний.

- В исторической компании всё действие происходит во время войны. Игроки могут знать, что происходит вокруг них (например, разрушение Сайра), но их персонажи ничего не должны знать о грядущих событиях.
- В ретроспективных кампаниях игроки отправляются в небольшие приключения в прошлом, обыгрывая или прошлое своих собственных персонажей, или исторические события новыми персонажами, по мере того как персонажи из нашего времени раскрывают тайны прошлого.
- В самой необычной кампании персонажи могут сами отправиться в прошлое, чтобы вспомнить, увидеть или попытаться изменить события прошлого.

СОТРУДНИЧЕСТВО, А НЕ СОРЕВНОВАНИЕ

Нужно сделать одно важное замечание вне зависимости от того, какой вид кампании вы будете использовать. Кампании такого рода требуют большого сотрудничества между игроками и Мастером. Это не значит, что ДМ должен потворствовать всем прихотям персонажей или не выставлять на их пути препятствий, да и персонажи не обязаны покорно идти по пути наименьшего сопротивления, отринув свои личные цели и не выдавая уникальных и оригинальных решений проблем. Это означает, что игроки, сознательно ведущие себя разрушительно, могут разрушить такую необычную кампанию ещё быстрее, чем обычную. Игровые персонажи могут не знать, как «предполагается» развитие истории на Кхорвайре, но игроки-то, скорее всего это знают. Игрок, вознамерившийся изменить события, о которых его персонаж не может знать, может сделать это множеством способов, особенно если он участвует в важных событиях.

Мастеру и игрокам нужно заранее прийти к соглашению, что так дело не пойдёт. Работая вместе, вы можете создать и веселье и приятные трудности и запоминающиеся приключения, проходящие полностью или частично во время игры. Без такого соглашения игра будет сопряжена с большими трудностями.

ПРИМЕР КАМПАНИИ: ТАЙНЫ ДЕЯРНА

Эта короткая кампания связывает много элементов из этой книги и проводит персонажей через Бреландию, Throneport, границу с Даргууном и таинственную floating fortress Деярн, последнюю цитадель, если не считать Аргонт (смотрите стр. 45).

Приключения начинаются на востоке Бреландии в малонаселённой сельской местности между Starilaskur, Vathirond и Kennrun. Игровые персонажи получают задание разобраться с отрядом разбойников, тиранящих местных фермеров вне зависимости от того, проходили ли они мимо или они родом из этих мест. Когда

персонажи встретятся с головорезами, станет ясно, что все разбойники (включая несколько кованых) — это ветераны, обратившиеся к разбою с окончанием войны за отсутствием других прибыльных занятий.

После нескольких стычек с разбойниками персонажи получат некие бумаги, проливающие свет на происходящее вокруг. Оказывается, что разбойники отправляют награбленное добро на чёрный рынок Throneport, получая оттуда какие-то товары, хотя ничто в лагере разбойников не даёт подсказок о том, что это конкретно за товары.

Персонажи могут проследить этот обмен товарами до самого Throneport, но чтобы проследить их путь дальше, нужно разобраться со сложной сетью взаимоотношений в Throneport. После того как персонажи узнают достаточно о точке назначения товаров, они обнаружат, что не могут пройти в бреландскую зону города, чтобы найти связанного со всем этим торговца — офицеры на переходе объявляют их документы подделкой. Персонажи должны пробраться в бреландскую часть и найти этого торговца, а также узнать, почему представители власти Бреландии в Throneport обернулись против них.

Искомый торговец, получающий товары от разбойников, отправляет обратно в Бреландию небольшие запасы драгоценных металлов и экзотического дерева. Получателем являются не разбойники, а некто по имени Кальван. Очевидно, что эта таинственная личность достаточно влиятельна в политике Бреландии, чтобы препятствовать расследованию персонажей в Throneport.

Товары, возвращаемые в Бреландию, наводят на мысль о Доме Каннит, и персонажи могут найти другие доказательства того, что Кальван является членом этого отмеченного драконом дома (например, если они помогли Меррикс д'Каннит в прошлом приключении, таком как *Тени Последней Войны*, то он мог бы помочь искателям приключений в их расследовании, да и персонажи со связями с этим домом могут получить такую же информацию). Кальван распрощался с бароном Мерриксом несколько лет тому назад, и текущее его местонахождение неизвестно.

В это время персонажи узнают, что в области, в которой они разбирались с разбойниками, возникли новые проблемы: рядом с развалинами Baran's Keep недавно видели floating fortress, напоминающую Аргонт. Расследуя это происшествие, персонажи найдут доказательства переправки товаров из Throneport на борту этой крепости. Это не Аргонт, скорее всего это Деярн, вторая крепость, пережившая войну.

Становится очевидно, что подозрительная деятельность происходит в одной из передвижных крепостей Бреландии. Персонажи узнают, что король Боранель к этому не причастен — фактически, если кто-нибудь из персонажей связан с Цитаделью, то ему приказывают разведать это неправомерное использование Деярн(а). Таким образом, у персонажей есть и возможность и право проникнуть в эту крепость — но это очень трудная задача.

Когда персонажи заберутся внутрь, они обнаружат, что Кальван д'Каннит вместе с бреландской изменницей Шадрой ир'Ванья работают над постройкой военных сил Бреландии для нового витка войны. Кальван и Шедра работают в самом Деярн(е) (который Шадра заполучила благодаря связям среди военных Бреландии) над созданием запчастей для починки Veldarren, разбившейся mobile fortress, захваченной Darguun в Marguul Pass. Персонажи должны остановить их до того как Кальван и Шедра нападут на Даргуун, вызвав ответное нападение гоблиноидов на Бреландию.

Историческая кампания

Эта книга пригодится для любой кампании в мире ЭБЕРРОН, но лучше всего она подходит для игры времён самой войны. В зависимости от того, насколько далеко вы отступаете от «настоящего», изменяется и стиль кампании. Игра, проходящая за пару месяцев до Treaty of Thronehold, будет больше походить на стандартную кампанию, чем игра, проходящая сотней лет раньше. В этом разделе приводятся советы по ведению кампании во время Последней Войны вне зависимости от того, в какой именно промежуток времени она проходит.

Основы исторической кампании

Может это и очевидно, но стоит уточнить, что кампания времён Последней Войны должна каким-то образом вовлечь игровых персонажей в эту самую войну. Конечно, можно играть игнорируя войну. Персонажи могут быть искателями приключений, не связанными с воюющими странами, роющимися в развалинах вдалеке от мест сражений. Кампанию можно провести вдалеке от баталий, например в Ксен'дрике или Сарлоне. Провести-то можно, но тогда зачем проводить её именно в *это* время?

Однако кампания времён Последней Войны не должна сосредотачиваться именно на схватках двух армий и боевых столкновениях. В охваченном войной Кхорвайре есть много возможностей для приключений и вне поля боя.

Верность персонажей

Кампания времён Последней Войны, скорее всего, предоставит персонажам возможность проявить верность определённой фракции. Самое очевидное — это родина, но это может быть и отмеченный драконом дом, гильдия, церковь, компания наёмников или другая организация (вплоть до редакции газеты).

Эта верность и преданность предоставляет лёгкий способ втянуть персонажей в события Последней Войны. Всё что касается войны, связанно с группировками. Борьба глав стран за правление Галифаром, попытки домов пошатнуть противников и получить выгоду из сложившегося хаоса, всё это касается групп, а не отдельных личностей. An allegiance comes with built-in allies, enemies, plot hooks, and adventures. Благодаря постоянно меняющемуся характеру войны эти взаимоотношения могут изменяться от одного игрового собрания к другому. Вы должны внимательно рассмотреть преданности персонажей, прежде чем создавать для них приключения, поскольку этот фактор больше остальных влияет на цели отряда и на то, кто будет его врагом.

Однако даже если у персонажей нет преданности кому-нибудь, вы должны убедиться, что ИП не принадлежат противоборствующим группировкам. Несмотря на то, что можно проводить приключение, в котором противоборствующие солдаты или работники вынуждены сотрудничать (и это может быть очень весело, если игроки достаточно зрелые для использования этого в качестве оправдания издевательств над другими персонажами), чрезвычайно сложно удержать такой отряд цельным на протяжении всей кампании. Большинство противоборствующих работников не видят смысла так долго работать вместе, и могут устать от постоянных предательств. В исторической кампании и игрокам и Мастеру будет лучше, если у игроков одинаковые цели и преданность (или как минимум у них нет конфликтов).

Odds are good that even if the PCs don't start off affiliated with a faction, they'll end up that way, if only as a means of acquiring allies against their inevitable foes. Большинство существ, которых они встретят, тоже будут полагать, что персонажи верны какой-то организации или стране. Все, с кем они будут иметь дела, принадлежат к каким-нибудь организациям, так что можно нажить врагов просто продав товары или выполнив поручение кого-либо с сильными врагами.

Выбор временного периода

Последняя Война шла больше века, так что фраза «эта кампания будет проводиться во время Последней Войны» мало о чём скажет игрокам. Прежде чем уточнять время, ознакомьтесь с этими набросками начала кампаний. Убедитесь, что вы просчитали последствия выбора для персонажей и приключения. Во всех вариантах рассматриваются некоторые расы, так как отношения между ними во время войны постоянно менялось.

До смерти Джарота: Кампания времён Последней Войны может начаться и до войны. Это позволит игровым персонажам пережить на собственном опыте надвигающееся предательство или надежду в зависимости от их родины, а также крах социального строя, быстро произошедший после осознания того, что война кончится не скоро, и ощущение того, что любого жителя Кхорвайра может затянуть в водоворот событий без его на то желания.

В это раннее время война касалась в основном именно расы людей. Другие расы кроме обитателей Five Nations не были ещё вовлечены. Конечно, кованых тогда ещё не было на свете.

Начало войны: В первые десятилетия войны некоторые бойцы всё ещё считали, что войну можно окончить одной значительной победой. Всё больше места на полях сражений занимают необычные солдаты, такие как нежить и наёмники. Периферия, такая как Талентские Равнины, постепенно понимает, что ей не остаться в стороне.

Дварфы считаются сторонниками Каррната даже спустя несколько лет после объявления Твердыней Мрор независимости. В сражениях появляется всё больше эльфов и гоблинов; те, кто с ними сражаются, ненавидят их, а те, кто нанимает их, убеждаются в их reliance on outsiders. Всё чаще в бои втягивают шифтеров, но об их оборотничестве всё ещё помнят. Перевёртыши и солдаты Серебряного Пламени часто отказываются доверять друг другу, несмотря на то, что сражаются они по одну сторону, и иногда между ними даже вспыхивают конфликты.

Середина войны: В той или иной мере в войну оказались втянутыми все на Кхорвайре. Позиции домов зафиксировались в состоянии нейтралитета (видимого). Сражения добрались до Талентских Равнин, Элдиинских Пределов и других «непричастных» мест. От большой войны отвлекают многочисленные небольшие происшествия, такие как восстание хобгоблинов и присоединение Валенара к южному Сайру, но такое затишье оказывается временным.

Гномы теперь тесно связаны с Бреландией, и, несмотря на статус поставщиков, а не бойцов, теперь должны отражать вражеские набеги. Дварфы считаются независимыми, и все страны ведут дела каждая со своим избранным кланом. На поля выходят кованые, но даже самые просвещённые войска считают их живым оружием, а не отдельными личностями; с игровыми персонажами кованными практически все будут плохо обращаться. Шпионаж становится таким распространённым, что всей расе перевертышей перестают доверять. Все их используют, но никому они не нравятся, и среди «стандартных» рас игровых персонажей только к кованым относятся с большим предубеждением.

Конец войны: Война длится уже так долго, что мало кто может вспомнить мирное время. Страны, в которых заканчивается население и ресурсы, объявляют обязательную военную службу. Голод и разруха, сопутствующие войне, становятся ещё ужаснее. Теперь всем кроме отъявленных головорезов становится понятно, что войну нельзя «выиграть» не уничтожив то, за что борется их страна, но никто не знает как её закончить.

Некоторые вожди и даже целые регионы понимают, что кованые это не просто оживлённые статуи. Гоблиноиды и чудовищные гуманоиды становятся столь многочисленными на полях сражений, что их ужасная внешность больше не шокирует чужаков.

Последствия Дна Скорби: Сайр был уничтожен и по Кхорвайру пробежал холодок ужаса. Что это было? Повторится ли это? Старая вражда порождает новые страхи, а до подписания «договора о престолонаследовании» ещё несколько лет, но война вступила в последнюю фазу. Впервые за много лет солдаты надеются пережить войну и планируют, что будут делать, когда она окончится.

Официально кованых ещё не считают разумными существами, но прочие расы Кхорвайра приобретают состояние и репутацию, близкие к описанным в *EBERRON Campaign Setting*.

Приключения и истории

Большинство приключений в военное время происходит по приказанию вышестоящих по званию, лордов или патронов, в зависимости от принадлежности отряда, но даже эти авторитетные люди могут втянуть игровых персонажей в огромные конфликты. Возьмите за отправные точки нижеописанную информацию. Там описаны самые распространенные виды приключений в военное время и множество вариантов по их изменению, сохраняя при этом военный характер времени.

Сражение в бою: Самый простой вид приключения в военное время это столкновение армий, взвод против взвода, меч против щита. Солдаты могут сражаться за кусок земли или природные ресурсы, могут сражаться за защиту границ или для удержания припасов и поставок, а также просто столкнувшись с вражескими силами.

Игровые персонажи здесь просто горстка солдат среди подобных им. Деликатная задача для Мастера — удерживать центр на действиях игровых персонажей, не игнорируя сражение вокруг них. Если вы не используете систему для ведения массовых боёв, лучшим выходом будет назначение отряду особых целей, влияющих на исход всего сражения. Например, им могут доверить уничтожение вражеской осадной техники, убийство офицера или заклинателя или разведку для перехвата засад. После этого сфокусируйтесь на этих событиях, описывая исход сражения персонажам. Множество советов по ведению столкновений на поле боя можно найти в книге *Герои Сражений.*

Поиск и обнаружение: Мир Эберрон полон волшебных тайн и древних чудес, и страна, нашедшая некоторые из них, может получить в войне огромное преимущество. Как и в современных приключениях, многочисленные отряды роются в древних руинах, исследуют нехоженые пустоши и сражаются с ужасными чудищами ради сокровищ. Некоторые из этих «специалистов-добытчиков» отправляются в случайные приключения, будучи ведомыми слухами и фольклором, а многие преследуют определённые цели. Ворожба, древние тексты или документы по истории семьи могут намекнуть им о наличии могущественного волшебного предмета, способного столкнуть лбами целые армии (если вы хотите создать приключение в стиле одного очень известного археолога в шляпе и с кнутом, этот вариант именно для вас).

Сопровождение: Послы, офицеры, поставки припасов, золото для оплаты услуг солдат и наёмников, шифрованные послания, найденные сокровища — всё это должно передвигаться по охваченному войной континенту, возможно даже через вражескую территорию. Несмотря на то, что «сопровождение» звучит скучно, для игроков и их персонажей это многочисленные возможности для приключений в постоянно меняющемся окружении.

Шпионаж: Враг бережно хранит свои тайны. В каменных башнях и защищенных магией цитаделях хранятся боевые планы, схемы передвижений войск, результаты исследований и полуготовое волшебное оружие. Если через эту оборону проникнуть и похитить эти тайны, планы и предметы, то можно получить преимущество в грядущей схватке.

Тут-то и пригодятся наши доблестные игровые персонажи. Они должны проникнуть за линию фронта, проникнуть в крепость умом или силой и вернуться целыми домой с искомым предметом. Такая миссия очень похожа на описанную выше «поиск и обнаружение», но этот вариант происходит чаще всего в городских районах и обычно содержит скрытные передвижения, обман и скрытные убийства, а не обычный прямой бой (если так будет понятнее, то это не приключения Индианы Джонса, а скорее задания Джеймса Бонда или Ethan Hunt). Для выдачи таких заданий прекрасно подходит King's Citadel из Бреландии.

Патрулирование и охрана: Кому-то нужно по-прежнему охранять границы, стоять на страже у крепостей и защищать города от вторжения. Можно сказать, что нападение приносит славу, а защита приносит победу. Приключение, вынуждающее персонажей оставаться в одной области и отражать атаки врагов, может показаться ограниченным, но сообразительные игроки быстро увидят в этом обширное поля для применения воображения. Защиту можно изменять и модифицировать; можно расставить ловушки и засады, а не драться самим; to see what creative use they can make of the terrain and available supplies—all these opportunities should appeal to imaginative players as new forms of challenge, and the chance to experience an adventure from the "other side."

Война? Какая такая война?: Можно вести кампанию времён Последней Войны, в которой игровые персонажи вовсе не будут связаны с военными действиями.

Постойте. Разве мы не писали, что кампания времён Последней Войны должна проводиться с военными действиями? Писали, но война оказывает действие на приключения персонажей без связей со

сражающимися сторонами и даже когда их задачи не связаны с войной. Персонажей может нанять частное лицо для спасения фамильных вещей с оккупированной территории. Кто-то может мстить офицеру за преступление против его друга или родины, для чего требуется застать его без солдат поблизости. В конце концов, можно быть обычными искателями приключений, ищущими сокровища и конкурирующими с искателями, посланными правительством, или даже пытающимися продать вещи втридорога врагам. Отряд может быть даже беженцами, скрывающимися от своих обязанностей или военного правосудия или пытающимися найти местечко, способное укрыть их от приближающегося врага.

СОТВОРЕНИЕ ИСТОРИИ

Одним из самых трудных ваших решений как Мастера будет то, насколько вы позволите событиям кампании изменить историю Эберрон. «Современное» положение дел, описанное в *EBERRON Campaign Setting*, несет ощутимые последствия Последней Войны. В своей кампании вы можете делать с миром что угодно, но придётся проделать огромную работу по выявлению последствий таких изменений в мире. Заранее решите, готовы ли вы к такой работе и что именно вы хотите поменять (всё это, разумеется, зависит от действий игровых персонажей). В большинстве случаев лучше (и проще) всего создавать приключения так, чтобы персонажи шли «верным» курсом истории, чтобы изменения были мелочными. King Kaius is destroyed, но его преемник всё равно представит Каррнат при подписании «договора о престолонаследовании». Аундаир благодаря игровым персонажам может выгнать войска Thrane из Thaliost, но после споров при подписании Договора эти земли всё равно передадут Thrane.

Конечно, вы можете пойти прямым путем и воплотить все изменения в жизнь. Кровь Вол станет на Каррнате основной верой. День Скорби сотрет с лица земли Thrane а не Сайр. Последнюю Войну выиграет Аундаир. Всё это возможно, если вы дадите игровым персонажам свободу действий. Переделка мира под эти обстоятельства может оказаться занятным делом и из этого может получиться прелестная кампания, но это явно выходит за рамки рассматриваемых в этой книге вещей.

Также помните, что ваши игроки могут знать как «обернётся» история, но их персонажи этого не знают — без колебаний указывайте игрокам на это.

Влияние игровых персонажей

В исторической кампании можно выделить три «уровня» влияния и взаимодействия отряда с основными событиями истории.

Вид из окопа: Подавляющее большинство солдат никак не повлияло на исход Последней Войны. Большинство взявшихся за мечи и луки было обычными простолюдинами и солдатами, никогда не понимавшими значимость войны. Города теряли и отвоёвывали назад. Границы много раз меняли места. Вождей убивали, но им находилась замена. Совокупный эффект этих факторов влиял на войну, но одиночные события мало влияли на историю.

В такой кампании игровые персонажи находятся среди безликих лиц, сражающихся и умирающих в войне. Это не означает, что их достижения бессмысленны. Они могут спасти деревню от разрушения, могут повернуть положение дел в отдельном бою на пользу своей родины и могут заполучить значимый артефакт до того, как это сделают враги. Простое осознание того, что вы живы и ваши товарищи стоят рядом с вами может принести победу вместо поражения. Однако такие приключения локальны, сдержаны и мало влияют на исход войны. Персонажи являют собой обычный народ (даже если сами они более чем необычны), втянутый в события, находящиеся выше их понимания. Такая кампания позволит игрокам пережить ужасы жизни на поле боя или в охваченном войной городе. Это идеально подходит для создания кампании мало влияющей на мир в целом и даёт игровым персонажам максимальную свободу без влияния на историю Кхорвайра.

За кулисами: Это самая трудная, но и самая интересная кампания времён Последней Войны. При таком подходе игровые персонажи с головой вовлечены в одно или несколько основных исторических событий, но это для них не очень очевидно. Им может быть поручено (или они сами в это ввяжутся) тайное поручение, подталкивающее события войны в том русле, в котором они вошли в историю. Игровые персонажи могут быть сотрудниками разведки Сайра, получившими донесение о готовящемся предательстве Thronehold и они должны задержать полки Каррната и Thrane, чтобы Королева Mishann могла безопасно уйти. Они могут задействовать mobile fortress Chydris, чтобы выиграть Second Battle of Lurching Tower, разрушив планы Thrane operatives на первых же порах. Они могут быть убийцами Короля Kaius II или даже могут участвовать в сотворении Дня Скорби.

Опытный Мастер может провести игровых персонажей за кулисы основных исторических событий не предупреждая об этом игроков. Засада на подводу снабжения может оказаться финальным ударом, приведшим к падению Форта Light в 971 году. Спасение отряда гномов от кровожадных наёмников может оказаться последним событием, убедившим их присоединиться к Бреландии вместо игнорирования войны.

Такая кампания позволит игрокам почувствовать настоящую историческую значимость, не выпячивая их вперёд всех и с минимальным шансом на то, что Мастеру придётся «исправлять» события, противоречащие истории.

Зачинщики и начинатели: Игровые персонажи могут быть не просто втянуты в величайшие события войны, они могут быть в самом их водовороте. Игроки могут управлять величайшими генералами страны, ведущими в бой целые армии. Они могут быть советниками Короля Boranel или представителями на Thronehold. Они — основные участники величайших сражений и первой главы или агенты, ответственные за выступление Darguuls на стороне Дома Денейт. Всё что они делают — важно и их имена записаны в *Korranberg Chronicle* и пока ещё ненаписанных исторических книгах.

Это может быть очень интересной кампанией, потому что игровые персонажи попадают в самую гущу Последней Войны, но от Мастера при этом требуется максимум гибкости и смекалки. Если приключения пойдут не так как вы ожидали (а когда они шли как надо?), то в Истории Эберрон обязательно что-нибудь изменится. Даже если вы захотите завуалировать эти изменения и оставить будущее без изменений, от вас потребуется работа и способность экспромтом использовать многочисленные материалы. Одно серьёзное изменение в начале может изменить абсолютно весь ход дальнейшей войны, если вы не предотвратите это. К тому же, если вы излишне усердно будете предотвращать изменение истории, то игроки почувствуют, что все их потуги бессмысленны, так что несмотря на ваши благие намерения, позволяйте происходить незначительным изменениям.

ДЕНЬ СКОРБИ

Последняя Война предлагает множество значимых исторических событий, которые персонажи могут увидеть по ходу кампании, но ни одно событие не повлияло на войну и на Кхорвайр так как День Скорби.

Если ваша историческая кампания проводится до разрушения Сайра или после него, то Дню Скорби можно не посвящать усиленного внимания. Однако вы можете провести кампанию сразу после Дня Скорби, используя это событие как отправную точку приключений или как часть уже идущего замысла.

Для того чтобы на кампанию подействовал День Скорби, отряд не обязан находиться рядом с Сайром. Это событие потрясло все страны Кхорвайра до глубины души, изменив весь ход войны. Правительства посылали многочисленных агентов и использовали множество заклинаний, пытаясь выяснить причину Дня Скорби. Кто-то тут же ограничил военные действия, а другие усилили нападки на врага, которого они посчитали виноватым. Беженцы из Сайра боролись за выживание. Мутировавшие чудовища толпами выливались из серого тумана. Разрушились основные торговые маршруты, что привело к нехватке продуктов. День Скорби поможет создать множество приключений и даже целую кампанию без участия игровых персонажей в самой катастрофе, и даже кампания времён Последней Войны, не сосредоточенная на Дне Скорби, потерпит значительные изменения после этого события.

В качестве настоящего вызова себе и персонажам вы можете провести приключение, содержащее сам День Скорби. Это может быть сценарием на выживание. Персонажи находятся в глубине Сайра и они вынуждены пережить внезапный наплыв губительной магии и ужасных кошмаров, порождённых ею. В качестве альтернативы персонажи могут добровольно войти в Земли Скорби спустя дни или часы после их образования, надеясь спасти отставших товарищей или жизненно важные вещи, оставленные там. Вы можете заставить их соревноваться со временем, чтобы они эвакуировали окраины Сайра до того как их настигнет серый туман.

Также вы можете сделать игровых персонажей основными личностями в событиях, приведших ко Дню Скорби. Они могут заранее знать, что готовится нечто ужасное, хотя наверняка они не догадываются *насколько* это ужасно, и даже могут попытаться остановить это или как минимум эвакуировать важных людей до катастрофы. В качестве зубодробительного поворота можете сделать игровых персонажей ответственными за День Скорби. Может быть это они нечаянно выпустили нечто во время исследования заброшенного или захваченного призраками сооружения Дома Каннит или они разрушали оружие судного дня, созданное культистами Хайбера — они спасли мир, но Сайр был уничтожен останками оружия. Убедитесь, что ваши игроки способны оценить развитие истории и персонажей после такого ужасного откровения. Персонажи должны испугаться, но если игроки расстроены или чувствуют, что ими манипулируют, не стоит ставить их в такое положение.

У вас должна быть идея того, что вызвало День Скорби. Нет нужды прорабатывать всё до последней детали (тем более, если в это впутаны персонажи), но основы знать стоит. Даже если ваши персонажи не найдут причину Дня Скорби, ваше знание поможет вам определить вид дальнейших приключений и как их действия меняют мир вокруг. Не беспокойтесь об «официальной» причине Дня Скорби; определите что удобнее для вас, вашей кампании и сделайте именно так.

ИСТОРИЯ КАК ОТВЕТВЛЕНИЕ

Вы можете провести несколько исторических приключений времён Последней Войны в качестве ответвления от обычной кампании в мире Эберрон. Это пригодится для ознакомления игроков с историческими событиями, влияющими на приключения их «обычных» персонажей. Например, если игровые персонажи изучают определённое сражение, вы можете посвятить несколько собраний отыгрышу этого сражения историческими персонажами вместо того чтобы просто рассказать игрокам то, что узнали их персонажи.

Для большей информации по таким приключениям смотрите раздел Ретроспективная Кампания.

ПРИМЕР КАМПАНИИ: НЕВОСПЕТЫЕ ГЕРОИ

В этой кампании игровые персонажи are among the early champions обречённой страны Сайр, ставшей самой большой жертвой Последней Войны. День Скорби был почти сто лет назад и старания игровых персонажей могут стать очень важными для культуры и политических амбиций их родины (перечитайте сражения и стычки из первой главы, если вы хотите использовать эту кампанию, потому что мы часто будем отсылаться к тем событиям).

Кампания начинается до того времени, как Королева Mishann отправится to Thronehold, когда весь Галифар оплакивал Короля Джарота. Игровые персонажи, солдаты столичного полка Сайра, охраняют разнообразные церемонии, молебны и речи в честь почившего короля, а также грядущее восхождение на трон следующего предводителя Сайра. В процессе всего этого отряд обнаруживает что-то, что кажется обычным готовящимся преступлением по использованию публичного представления для обкрадывания нескольких богатейших человек Метроля. Дальнейшее расследование и столкновения с заговорщиками дают понять, что всё это лишь ничего не значащее прикрытие готовящегося убийства Mishann. Соперничая со временем, персонажи (надо надеяться) останавливают убийство в последний момент. Они никогда не узнают, кто покушался на жизнь королевы, но спустя несколько дней им станет известно, что Kaius, Thalin и Wroann отказываются признавать права наследования Mishann, что несомненно может оказаться мотивом.

Когда Королева Mishann и её сопровождение отправляются в Thronehold, она просит, чтобы игровые персонажи продолжили искать убийцу. В процессе этого они переходят под командование другой знати Сайра, their first exposure to the backstabbing circles of political power. В конечном счёте они узнают, что один из советников Mishann — предатель, подкупленный для помощи проникновению убийцы в королевские покои. От него они узнают, что войска Thrane и Бреландии уже вышли, чтобы перехватить Mishann в Thronehold. Единственный шанс защитить королеву будет если игровые персонажи успеют достичь Короля Wrogar of Aundair, единственного союзника Mishann. Для этого требуется путешествие через весь континент, полное опасностей диких земель и вражеских агентов, пытающихся остановить всех посланников Сайра в Аундаир.

Опять таки, если персонажи преуспеют, то они отправляются с Wardens of the Wood, вовремя прибывая для участия в Battle of the Galifar Heirs. Несмотря на то, что сражение было проиграно, присутствие Wardens предотвращает разгром Mishann и её войск.

Поскольку её жизнь спасали уже дважды, Mishann повышает персонажей в звании (или даже производит их в рыцари) и они помогают ей в отступлении к Eston. Игровые персонажи остаются в Eston с 895 по 896 год, помогая в отражении атак Бреландии, Каррната и Thrane и часто тайком передавая сообщения войскам Сайра, саботируя старания врагов и добывая припасы и магические предметы для обитателей города и их защитников. После снятия осады персонажей просят возглавить войска, ответственные за вырезание конницы Каррната.

Несколько лет игровые персонажи являются особыми оперативниками войск Сайра, сражающихся в бою и проводящих шпионаж и саботажи врагов, особенно Каррнат. Когда в 903 году Eston снова был осаждён, персонажи проводят несколько набегов для снабжения города.

Когда Mishann окончательно решает укрепить свои силы валенарскими наёмниками, игровые персонажи находятся среди её гонцов, посланных для заключения договора с воинственными эльфами. В путешествии они не только встретят множество опасностей, им придётся соперничать с посланниками других стран, пытающимися купить верность Валенара, пройдя множество дуэлей и боевых игр с самими валенарцами и чемпионами конкурентов.

Прежде чем персонажи вернутся в Сайр, Mishann будет убита орденом Изумрудного Когтя. Они возвращаются поздно, но узнают, что теперь этими убийцами выслеживается её сын, Brusst. Персонажи первыми должны найти его втайне от агентов ордена и защитить его от безжалостного и практически невидимого врага. Когда Brusst усаживается на трон, они становятся не только его доверенными защитниками, но и одними из самых сильных и опытных агентов Сайра. Brusst просит их стать внутренним кругом советников, к большому разочарованию большинства знатных людей Сайра. С этого момента у игровых персонажей появляется настоящий контроль над ведением войны Сайром — по крайней мере когда они не заняты борьбой за власть с другой знатью и генералами. Их труды и решения будут формировать облик Сайра ещё несколько десятилетий.

РЕТРОСПЕКТИВНАЯ КАМПАНИЯ

Исторические кампании проходят целиком во время Последней Войны, а события ретроспективной кампании проходят в основном в «стандартный» период современного мира Эберрон. Лишь некоторые части этой кампании проходят во времена Последней Войны. Такая кампания позволяет игровым персонажам самим пережить войну для освещения важных событий или потому что необходимо выполнить две вещи в разные временные периоды.

ОСНОВЫ РЕТРОСПЕКТИВНОЙ КАМПАНИИ

Для нормального проведения такой кампании Мастеру и игрокам придётся немного поработать. Игроки должны создать два персонажа, по одному для каждого временного периода, а Мастер должен создать сюжетную линию (или как минимум отдельные события и приключения), происходящие на расстоянии многих миль и лет друг от друга.

Загляните в раздел о сотрудничестве Мастера и игрока (страница 133). Такое отношение для ретроспективной кампании ещё важнее, чем для чисто исторической кампании. Ещё раз напоминаем, это не означает, что вы не должны подвергать игровых персонажей трудностям, и не должны рушить интересные решения и задумки игроков, просто будьте наготове — необдуманные поступки персонажей могут повредить приключению, а то и всей кампании.

Персонажи

Когда игроки начнут создавать персонажей, напомните им, чтобы они продумали связь между двумя своими персонажами. Не всем персонажам из ретроспективы нужна непосредственная связь с персонажами стандартной группы, но у большинства должна быть хотя бы тематическая связь. Это поможет ассоциировать события и действия двух разрозненных периодов времени в голове у игроков, а также усилит ощущение того, что оба отряда вовлечены в одно и то же приключение, даже если один отряд ничего не знает о другом. Конечно, можно играть двумя отрядами искателей приключений без связей между собой, но это ослабит ощущения и удовольствие от игры.

Непосредственная связь: Это самая очевидная и ощутимая связь, что может быть между персонажами. Это такие варианты как игра пра-пра-прабабушкой, старым учителем тех времён, когда он был молодым или роль легендарной личности прошлого, которую современные персонажи считают героем и на которую хотят равняться. Такие непосредственные связи сплотят оба набора персонажей, но выглядеть это может очень натянуто. Лучше всего, когда в отряде лишь у одного или двух персонажей будет такая непосредственная связь, а у остальных связь будет лишь тематической (смотрите ниже).

Имейте в виду, что игроку не обязательно отыгрывать всю пару связанных персонажей целиком. Например, гораздо интереснее играть предком другого персонажа.

Тематическая связь: Такая связь более абстрактна, но её всё равно достаточно для возникновения у игроков чувства связи между двумя отрядами. Тематические связи включают преданность; например, в каждом отряде может быть по верному последователю Серебряного Пламени, или это может быть служение стране Аундаир; персонажи с одинаковым происхождением и целями, например воин, жаждущий мести за разрушение его дома или убийство его семьи и более абстрактные связи, такие как наличие в каждом отряде представителя необычной расы, чувствующего себя изгнанником или одиночкой.

Предыдущие персонажи: Такой вариант действенен, только если у вас уже проводилась кампания времён Последней Войны. В этом случае вы можете использовать ретроспективы для посещения старых персонажей в середине новой кампании. Таким игрокам не нужны дополнительные связи между персонажами; ретроспектива всё сделает сама. И, разумеется, игра потомками старых персонажей нисколько не возбраняется, так может быть даже лучше.

Неожиданные ретроспективы

Обычно игрокам говорят заранее, что в вашей кампании будут ретроспективы Последней Войны, чтобы они создали второй набор героев. Если вы уверены, что ваши игроки оценят неожиданность и связанные с ней трудности, вы можете заявить об этом без подготовки. Лучше всего эта тактика работает, когда у игроков в прошлой кампании времён Последней Войны уже были герои; мало кто откажется навестить своих старых персонажей.

Также можно самостоятельно заранее заготовить второй набор персонажей. Однако это рискованно, потому что с такими персонажами игрокам будет труднее наладить связь. Лучше всего этот подход работает когда в кампании есть лишь одна ретроспектива, необходимая для приключения или сценария, а не многочисленные ретроспективы по ходу всей кампании.

В любом случае, неожиданная ретроспектива может доставить много удовольствия, ведь игроки сталкиваются с новым уникальным приключением, к которому они не были готовы. Естественно, сработает это только один раз, даже если в кампании потом будут новые ретроспективы, но для хорошей группы это лучший способ представить нововведение.

Приключения и истории

Чтобы ретроспективная кампания полностью раскрыла свой потенциал, должны быть причины для возврата в Последнюю Войну. Вы можете вести кампанию, в которой просто иногда попадаются приключения во время войны без связей с основной кампанией, но это будет не ретроспективная кампания, а две кампании — одна обычная, а другая историческая.

Создание приключения с событиями в настоящем и прошлом может выглядеть сложным, но вообще-то всё гораздо проще. Во многих кампаниях это уже есть, даже если вы это не замечали. Игровые персонажи постоянно должны искать древнее знание или волшебные артефакты минувших дней. Разница лишь в том,

что в ретроспективной кампании персонажи не просто узнают об этих событиях, прочитав книгу, подложенную Мастером — они полностью обыгрывают это.

Ниже описаны разнообразные сценарии и ситуации, в которых применимы ретроспективы.

Мотивация персонажей: Ретроспектива — прекрасный способ узнать, почему НИП в современности действуют так, а не иначе. Например, если в современном мире персонажи сталкиваются с каррнатским генералом, находящимся в сговоре с Орденом Изумрудного Когтя, можно провести серию ретроспектив, показывающих его поражение в бою и его перемену от верного каррнатца до кровожадного заговорщика.

Такие ретроспективы помогут объяснить личную или семейную вражду и даже предательства и подобные преступления, совершенные НИП в прошлом и за которые в будущем придётся платить. Союзник в одном времени может оказаться врагом в другом и наоборот. Если персонажи в прошлом ответственны за эту перемену и современные персонажи вынуждены разбираться с последствиями, тем лучше.

Наследие, сокровища и фамильные ценности: Вместо исследования историй персонажей и событий мест, можно использовать ретроспективы для описания историй магических и других мистических предметов. Возможно, один из игровых персонажей владеет фамильным мечом, оружием, которым до него владели многие поколения воинов. Вы можете использовать ретроспективы для показа событий, в которых участвовало это оружие, особенно если у меча есть история или способности, не известные персонажам (если в вашей кампании присутствуют weapons of legacy, это прекрасный способ ввести их в игру).

Альтернативно, игровые персонажи современности могут искать важный предмет (оружие, реликвию, особый airship и т. п.), использовавшийся отрядом времён Последней Войны. Это позволит современным персонажам узнать о способностях этого предмета и позволит игрокам увидеть его в действии задолго до того как его получат «настоящие» персонажи. Вы даже можете использовать действия отряда из прошлого для определения местонахождения предмета (сделайте так, чтобы персонажи из прошлого были вынуждены спрятать предмет в труднодоступном месте). Если ваши игроки могут отделять свои знания от знаний персонажей, то может быть забавно то, что игроки по существу сами определяют свое следующее приключение.

А ещё обе группы могут охотиться за одним и тем же предметом в обоих исторических периодах. Персонажи из прошлого могут не преуспеть, но их попытки могут дать современным персонажам дальнейшие подсказки или по крайней мере знание того, где искать не стоит. Однако отряд из прошлого мог найти предмет, но современным персонажам это не поможет, потому что они унесли его в неизвестном направлении.

Скрытое знание: Самое распространённое использование ретроспектив — это расследование современными персонажами информации из прошлого. Возможно это информация о местонахождении важного предмета, как описано выше, или специфические детали определённого сражения. Современные персонажи могут интересоваться тем, что в действительности произошло в Battle of the Galifar Heirs или им нужно узнать секреты, погребённые вместе с легендарным героем. Узнать информацию можно расследованием, ворожбой и другими методами, но гораздо интереснее пережить эти события на собственной шкуре. Планируя наперёд, вы можете провести несколько игр в прошлом, с виду никак не связанных с современной кампанией. Только через несколько обычных игр станет понятно то, что узнанная информация о событиях поможет персонажам современности.

СТИЛИ РЕТРОСПЕКТИВ

После того как вы определили, зачем включать в кампанию ретроспективы, решите, как вы это сделаете. Для этого существует много способов и в кампании не обязательно ограничиваться одним выбранным стилем. Первая ретроспектива может быть не связанной с современным отрядом, её предназначение — ознакомить игроков со вторым отрядом, а вторая может быть исторической, о ней персонажи могут узнать в библиотеке. Используйте тот метод, что больше других подходит для данной ситуации или придумайте свой собственный.

Бессвязная

Этот метод редко бывает лучшим; при его использовании считается, что ретроспектива никак не связана с современными игровыми персонажами. Они не читали книг, им не снились мистические сны. Ретроспектива в данном случае это просто приключение, происходящее во время Последней Войны с группой персонажей, возможно имеющих, а возможно и не имеющих никаких связей с игровыми персонажами современности.

Этот метод окажется полезным только если вы хотите ознакомить игроков с событиями прошлого, не ставя при этом в известность их основных персонажей. Возможно вам захочется, чтобы игроки поняли, почему кто-то затратил кучу времени, чтобы построить запутанную гробницу с ловушками и загадками, даже если их персонажи никогда этого не узнают, причем эта информация не будет навязанной и неуместной. Можете полагать, что игроки почувствуют большее удовлетворение от того, что сами увидят военные преступления, совершенные НИП, которого преследуют игровые персонажи современности, даже если эти персонажи ничего такого о нем не знают. Вам также может захотеться, чтобы игроки сами почувствовали жизнь во время войны и сравнили её с жизнью в современном мире.

Если вы намереваетесь провести несколько ретроспектив, то мы рекомендуем вам выбрать другие методы, в которых события сильнее связаны с текущими приключениями. Однако для одноразового приключения сгодится и этот метод.

Ворожба

Некоторые заклинания ворожбы, такие как *знание легенд* или *видение,* предоставляют заклинателю важную информацию об испытуемой личности или предмете обсуждения. Игроки могут примерить роли тех, о ком их персонажи узнают при помощи заклинаний.

Этот метод немного сложнее всех остальных, потому что выбор времени хотя бы частично находится в руках игроков. Например, Мастер может решить, когда персонажи найдут определённые исторические сведения, но только игроки могут решить, когда они активируют свои заклинания. Вы ведь не можете предвидеть все использования этих заклинаний, но в зависимости от приключения и целей отряда, вы можете предсказать некоторые из них. Если вы оказались не готовы, вы можете или сымпровизировать (если это у вас хорошо получается) или выдать обычные результаты, ведь не все использования этих заклинаний нуждаются в ретроспективах, даже в ретроспективных кампаниях.

Исторические записи

Во многих приключениях героям требуется изучение легенд или событий прошлого. Самым очевидным способом этого является листание старых пыльных томов в древней библиотеке, но сюда же входят витражи и фрески, дощечки с рунами и даже религиозные тексты.

В любом случае, когда персонажи современности начнут изучать прошлое, вы можете переключиться на персонажей прошлого, обыгрывающих события, о которых и узнают первые персонажи.

Если вы не будете осторожны, этот метод может нарушить правдоподобие. Обыгрывая события, игроки могут узнать детали и оставить следы, которых не должно быть в наследии прошлого. Однако если вы скажете игрокам, что персонажи современности узнают лишь самые важные детали, то ситуация нормализуется.

Сны

Даже в магическом мире не всё можно понять и предсказать. Сны, являющиеся посланиями от богов или памятью о прошлой жизни, часто встречаются в мифах и фэнтези, так почему бы не использовать их в вашей кампании? В этом варианте важное знание приходит во сне одного или нескольких игровых персонажей — и эти сны формируют каркас приключения в прошлом.

Лучшим приёмником таких снов является персонаж с сильной склонностью к магии или религии. Лучше всего на эту роль подходят жрецы, потому что тогда персонаж может решить, что сон был божественным откровением. И наоборот, чтобы убедить персонажей в сверхъестественности сна, вы можете решить, что всем персонажам приснилось одно и то же.

Устные предания

Так же как в случае исторических записей, эта ретроспектива происходит когда персонажи современности слышат историю о своих предтечах, рассказанную бардом в таверне, мудрецом в пыльной келье или старым верховным жрецом, который в ту пору был простым послушником. Так же как в случае с историческими записями, игроки должны знать, что они их современные персонажи не узнают всех мелких деталей приключений исторических персонажей, и что кое-что они могут даже неправильно интерпретировать, но основу истории они всё же узнают.

ВОСПОМИНАНИЯ О ВОЙНЕ

Ещё одна возможная техника — использование настоящих воспоминаний. Игроки будут играть не двумя разными группами персонажей, а одними и теми же персонажами, но в разные моменты их жизни.

При этом игроки создают одного персонажа низкого уровня и одного персонажа средних или высоких уровней, причем первый будет существовать во времена Последней Войны, а второй в современном мире. Большая часть кампании будет проходить в современном мире Эберрон, но если вы захотите представить им злодея или ситуацию, впервые встреченную персонажами во время войны, то переместитесь на несколько лет назад и позвольте игрокам отыграть это, строя события, которые будут «вспоминать» их другие персонажи.

Это очень полезный прием, потому что он позволяет игрокам пережить многочисленные события в жизни и развитии их персонажей. Однако и трудностей в этом случае гораздо больше чем в обычной модели ретроспективной кампании.

Разумеется, первая трудность в том, что если историческую кампанию или ретроспективную кампанию, не основанную на воспоминаниях, разрушительный игрок может лишь повредить, то кампанию, основанную на воспоминаниях, он может разбить вдребезги. Игроки должны с самого начала осознавать,

что они создают историю связанного персонажа. Человек, сознательно принимающий решения, разрушающие «уже известное будущее» почти наверняка преуспеет в своём деле. Не водите персонажей за нос и не делайте их решения бессмысленными; просто дайте им понять, что развивая персонажа и историю отряда, они должны в прошлом совершать нужные поступки, помогая современным персонажам.

Самыми большими трудностями могут стать смерть, очки опыта и приобретение магических предметов. Если игроки сотрудничают с вами, то у вас не возникнет проблем по развитию персонажей в «нужном» направлении, но что случится, если группа из прошлого «догонит» современную? Для предотвращения этого вам нужно разделить обе группы больше чем парой уровней. Однако если это случится, просто наградите дополнительным опытом современный отряд.

Проблемы со смертью и магическими предметами решить труднее. Конечно, всегда можно активировать *воскрешение,* но что если персонаж умрет так, что отряд не сможет его вернуть? А что делать с предметом, который вы по ошибке выдали персонажу в прошлом, но которого не будет в будущем? Конечно, вы можете зная вещи современных персонажей выдать им в прошлом соответствующие магические предметы, но все мы люди и все мы можем ошибиться.

В обоих случаях у вас есть два варианта. Можно махнуть на всё рукой, сказав, что между двумя периодами времени персонаж потерял уровень, а предмет украли/он сломался/использовался/или что-нибудь в этом роде. Однако можно поработать над «коррекцией» событий. Пусть игроки увидят, как и почему их персонажи остались в живых и как пропали их драгоценности.

Не совершите ошибки: всё это требует серьезной работы и подойдет не каждой группе и не каждому Мастеру. Однако если вы не боитесь потратить время и силы, то это может оказаться самым интригующим видом ретроспективной кампании.

СОЗДАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ НА СОБЫТИЯХ ПРОШЛОГО

Разделять прогресс современных персонажей и персонажей из ретроспективы относительно легко. Обе группы самостоятельно зарабатывают Опыт, уровни и другие награды.

Однако несмотря на такую простоту это может не удовлетворять игроков. В большинстве ретроспективных кампаний львиная доля времени всё-таки проходит в современном мире Эберрон. Игроки могут вполне резонно полагать, что «настоящими» являются их современные персонажи, а ретроспективы лишь привносят дополнительный интерес. Кроме того, граница между Опытом как наградой персонажа и опытом как наградой игрока достаточно размыта, так что некоторые игроки (и Мастера) могут считать, что ретроспективы, конечно, привносят интерес, но лишают основных персонажей возможности для роста.

Если вы хотите награждать современных персонажей за ретроспективы не только полученными знаниями, можете использовать следующие правила (не рекомендуется использовать сразу оба):

Деление опыта

Предоставляя отряду из ретроспективы опыт, выдайте им лишь 75% от желаемого количества. Оставшиеся 25% пойдут современным персонажам. Это позволит основным персонажам улучшаться даже когда игра сосредоточена на персонажах ретроспективы. Это может отражать разнообразные вещи, о которых они вычитали или эффект действий предыдущего отряда.

Опыт как валюта

Отряд из ретроспективы получает лишь 75% Опыта, а современный отряд получает точно такое же количество ретроспективного Опыта, не являющегося обычным Опытом. Его нельзя использовать для прогресса в уровнях. Вместо этого эти очки являются как бы «валютой», которую можно тратить для получения преимуществ, как это показано в следующей таблице:

КУРС ВАЛЮТЫ РЕТРОСПЕКТИВНОГО ОПЫТА

Преимущество	**Стоимость в очках ретроспективного Опыта**
Дополнительное action point[1]	ЭУП[2] x 250
Дополнительный пункт навыка[3]	ЭУП[2] x 250
Дополнительная отличительная черта[4]	ЭУП[2] x 750
Создание предмета	Вы можете создавать магические предметы, тратя ретроспективный Опыт в соотношении 3:1 (3 очка ретроспективного Опыта заменяют 1 очко «настоящего» Опыта)
Использование магии	Вы можете использовать ретроспективный Опыт для активации заклинаний (и других способностей) в соотношении 3 очка ретроспективного Опыта за 1 очко «настоящего» Опыта

1 Как и все остальные action points, их нужно использовать до следующего уровня, иначе они потеряются.

2 Это эффективный уровень современного персонажа.
3 Вы по-прежнему ограничены обычным максимумом в рангах и за ранг навыка смежного класса приходится платить 2 пункта навыка.
4 Все требования для черты должны выполняться.

ПРИМЕР КАМПАНИИ: ДЕТИ СУДНОГО ДНЯ

Ретроспективная кампания лучше всего работает когда успех игровых персонажей определяется событиями в обоих временных периодах или как минимум требует, чтобы игроки и персонажи использовали знания из ретроспективы для достижения успеха в современном мире. Дети Судного Дня используют всё это, а также ментальные и эмоциональные шрамы Последней Войны, которые ещё не начали лечить. Обе группы, современная и ретроспективная, являются солдатами (или как минимум горожанами) Thrane.

Эта кампания начинается с ретроспективы в середину 960 года. Каррнат потерял много людей to Thrane's armies и увяз в регионе Thaliost. Некоторые каррнатские военачальники и генералы пытаются перегруппироваться, используя необычную стратегию. Один из них генерал Балтас Грейст. Военный фанатик и жрец Вол, Грейст умышленно заразил несколько общин Thrane болезнью, ослабив защитников перед атакой своими легионами нежити. Болезнь была изначально очень опасной, но она не распространялась более чем на одного-двух заражённых, что позволяло контролировать её распространение. Ретроспективные персонажи находятся среди защитников одной из таких общин. Они должны найти способ отразить надвигающуюся нежить несмотря на нехватку боеспособных граждан и продолжающих умирающих союзников, не говоря уже о риске самим заболеть. Лучше всего для них — это выследить источник болезни до прихода нежити, но Мастеру следует рассмотреть и другие разумные планы, которые могут разработать игроки.

Ретроспектива оканчивается вместе со сном современных персонажей. Это был сон одного из них. Связь её с современностью не очень-то ясна, но здесь явно есть тематическая связь. Город Nathyrr (или любой другой город Thrane) охвачен болезнью, не поддающейся лечению жрецов. Игровые персонажи помогают эвакуации или удержанию наиболее опасных районов города, пытаясь одновременно поддерживать порядок и пресекать попытки разбоя и мародёрства. Во всеобщей суматохе генерал Элдраст, политический союзник и советник церкви, исчезает из своего дома в городе. Игровым персонажам приказывают расследовать этот инцидент.

Их расследование внезапно прерывается восстанием в районе, принадлежащем кованым — а по слухам, кованые восстали и в других странах. Восстал небольшой процент кованых, но насилие, особенно против ослабленных болезнью, разжигает общественные беспорядки. Нападения кованых учащаются, а соответственно учащаются и протесты и требования уничтожить всю расу кованых. Мир в городе игровые персонажи и официальные власти смогут восстановить только существенными усилиями, а не просто парой стычек. Теперь у игровых персонажей есть выбор — они могут или продолжить расследование исчезновения генерала, или того, что вызвало восстание, ведь оно слишком хорошо рассчитано, чтобы быть простым совпадением (они могут окончить оба расследования, в этом случае вы можете проводить все нижеописанные истории в любом порядке).

Если персонажи смогут завоевать доверие какой-нибудь общины кованых, то они узнают, что на восстание подбивали несколько особых кованых, и что другие пошли за ними из-за серии недавних преступлений против кованых. Также они узнают, что после восстания никто не видел этих агитаторов, и что преступления начались примерно в момент их появления — так что межрасовые трения были явно подстроены. Однако дальнейшие расследования выявят, что такая же тактика использовалась и раньше, в первые дни участия кованых в Последней Войне.

Следующая, относительно короткая ретроспектива проходит в Сайре, в городе Kalazart. Сайр только что начал использовать многочисленных кованых, и ретроспективных персонажей посылают собрать информацию из Сайра относительно количества и местоположения этих войск. По своей сущности это проникновение в военные укрепления Сайра и кража планов и заметок. Персонажи настоящего узнают о разногласиях в рядах кованых. Некоторые кованые, возглавляемые неким Севером, недовольны обращением людей, которым они служат. Прежде чем персонажи покинут город, они попадают в небольшое восстание кованых, начатое Севером, который бежал до того как его поймали войска Сайра.

Расследование исчезновения генерала Элдраста выявит, что недавно он принимал в качестве любовницы выжившую в Сайре Соршу Лавонд. Игровые персонажи не смогут найти ее, но они узнают, что она разыскивается Новым Сайром за агитацию против Бреландии и других стран. Если персонажам нужно больше информации о ней, им придётся туда ехать (во время путешествия можно провести побочные приключения, не связанные с этим сюжетом).

Однако перед их приездом игровые персонажи узнают, что несколько богатейших и влиятельнейших людей исчезли примерно в то же время что и генерал Элдраст. Любой игровой персонаж с рангами в Знании (история) может смутно припоминать, что во время войны был похожий инцидент, тогда бесследно исчезло множество детей влиятельных и богатых людей. Если персонажи расследуют это, они найдут исторические записи, приводящие их к ещё одному ретроспективному приключению.

В этой ретроспективе Илсендра Колл, каррнатский военачальник, послала людей для похищения множества детей из влиятельных семей всех стран. Детей она намеревалась использовать для обмена на капитуляцию других стран. Одним из генералов Колл был Балтас Грейст, воспользовавшийся возможностью и заразивший детей изменённой версией рукотворной чумы. Она должна была оставаться в покое, пока дети не подвергнуться особому магическому воздействию. Таким образом, когда детей вернут или даже спасут, они станут оружием, упрятанным в глубь своих стран.

Ретроспективные персонажи ничего этого не знают, но им поручено найти и вернуть детей — редчайшая совместная работа всех четырех стран. В задачу входит молниеносный набег на территорию Каррната, использование скрытности и насилия для проход сквозь защиту Колл и быстрый побег верхом на скакунах.

Информация, собранная в этом исследовании (и в предыдущей ретроспективе) приводит современных игровых персонажей к пугающему открытию: все исчезнувшие были детьми, похищенными Илсендрой Колл!

Преследуя одну оставшуюся цель, персонажи таки прибывают в Новый Сайр, где они могут попытаться выследить Соршу Лавонд. В Новом Сайре на них нападают не только друзья Лавонд, но и некоторые чудовища Земель Скорби, которых они тайком принесли из серого тумана и хранили в клетках. Персонажи узнают, что Лавонд состоит в организации выживших сайрийцев, всё ещё жаждущих войны и разрушения других стран. Персонажи могут узнать местонахождение штаб-квартиры этой организации, скрытый на окраине Нового Сайра, запугиваниями, выслеживанием или магией. Там они найдут документы, описывающие использование болезни генералом Грейстом и доказательства того, что «спасенные» дети были заражены. Эти документы также указывают на то, что кованый Север мог активировать болезнь в некоторых переносчиках против желания Грейста.

Далее ретроспективных персонажей отправляют узнать, почему нет известий из одного города в Thrane. Открытие ужасно: горожане убиты опасной болезнью, очень похожей на ту, что была здесь несколькими годами раньше. Некоторые горожане, умерев, не успокоились, и игровые персонажи должны предотвратить уже не распространение болезни, а распространение нежити, поднятой ею!

Увы, они никогда не смогут найти источник инфекции, но они встретят несколько враждебных кованых, что несомненно наводит на мысль об участии в этом Севера.

Персонажи современности узнают ещё один важный кусочек информации: база Севера по записям террористов Сайра, работавших с ним, находится в Землях Скорби. Север прислуживает никому иному, как Лорду Клинков!

В глубине Земель Скорби игровые персонажи попадают в последнюю стычку (в зависимости от нужд кампании Север может служить Лорду Клинков, может не служить ему, а может и вовсе оказаться самим Лордом). Воинственные кованые усилили смертельность болезни, которая теперь распространяется безгранично широко, а не только на одного-двух зараженных. Используя заманенных или похищенных переносчиков чумы и террористов Сайра, не знающих истинного потенциала чумы, этот план мог целиком уничтожить население Кхорвайра. Персонажи должны остановить угрозу здесь или если кто-то из знати уже отправился домой, то выследить их и остановить распространение заразы.

Кампании с путешествием во времени

Зачем выбирать между кампанией времён Последней Войны и кампанией в современном мире, когда можно провести и ту и другую? Зачем требовать от игроков игры двумя отрядами, когда они могут пережить оба периода, не выходя из одного образа? Мир Эберрон — мир магический, и эта магия не ограничена заклинаниями из *Руководства Игрока*, предметами *EBERRON Campaign Setting* и артефактами из *Руководства Мастера Подземелий*. Правильно применяя мощную магию, персонажи могут путешествовать даже по времени, смещаясь от современных дней хоть до начала Последней Войны (или до любой другой эпохи, как вам будет угодно).

Конечно же, у путешествий во времени есть свои опасности — не только для игровых персонажей, но и для Мастера, так как кампания может развалиться или вырваться из-под контроля без бережного планирования.

В этом разделе описаны путешествия во времени между современной эпохой Эберрон и разнообразными периодами Последней Войны. Конечно, вы можете используя этот материал позволить персонажам посещать и другие века, дав им возможность увидеть основание Галифар или даже империю великанов на Ксен'дрике, но рассматривать здесь это мы не будет. Технически вы можете позволить и путешествие в будущее, хотя это потребует от вас твердого знания того, как будет развиваться ваша версия игрового мира Эберрон. А можно просто решить, что путешествия в будущее абсолютно невозможны, потому что пока никакого будущего нет.

Основы кампании с путешествием во времени

Прежде чем вводить в игру нечто такое мощное и опасное как путешествия во времени, подумайте, а стоит ли? У вас действительно есть интересные приключения и истории, требующие от игровых персонажей действий в разные периоды времени, исправления потенциальных парадоксов или творческой

корректировки событий прошлого для получения победы? Или вы просто ищите что-нибудь новое и захватывающее, чтобы ваши игроки ахнули от удивления? В первом случае всё в порядке, читайте дальше. Во втором мы бы порекомендовали вам найти что-нибудь другое. Правильное путешествие во времени требует огромной работы, а неправильное или вызовет головную боль или быстро наскучит.

Также вы должны знать, сосредоточена ли ваша кампания на многочисленных путешествиях во времени или вам нужно одно единственное путешествие для выполнения одной сюжетной линии. Даже во втором случае вам следует подумать над одной проблемой — «насколько серьезно игровые персонажи меняют историю?» — хотя вы можете позволить себе не обращать внимания на такие вещи как парадоксы и «исправления» исторических событий, которые вы не предвидели.

Методы путешествия во времени

Несмотря на то, что ни одно из базовых правил не описывает это, магия может предоставить множество способов перемещения персонажей во времени. Следует рассмотреть все эти методы, чтобы найти подходящий, даже если метод путешествия не особо влияет на кампанию, ведь разные предметы, необходимые для путешествия, могут повлиять на весь сценарий.

Древний артефакт: В этом случае магия исходит не от индивидуума, а от предмета. Предмет может быть крошечным как свиток или внушительным как врата из чёрного камня, испещренные рунами и возвышающиеся над окружением. Использовать такой артефакт проще чем искать помощи могучего заклинателя, но есть и недостаток — артефактом могут воспользоваться все осведомленные, в том числе и соперники.

Действие окружающей среды: Путешествие во времени не обязано быть понятным эффектом с определённым источником. Всё что требуется — это войти в определённую область или подвергнуться неестественной ауре. Персонажи могут войти в туман искореженных Земель Скорби или в не отмеченные на карте пещеры Labyrinth Демонических Пустошей, а выйти не только в другом месте, но и в другое время. Такое непредсказуемое и неконтролируемое путешествие во времени разительно отличается от двух других методов, поскольку ни персонажи, ни их игроки не могут приготовиться к нему, а ещё они могут даже не знать, что с ними вообще случилось нечто странное.

Мощное заклинание: Доселе неслыханное заклинание 9 уровня (или ещё выше, если вы используете эпические правила) может позволять путешествовать во времени. Чтобы совершить путешествие, игровые персонажи должны найти того, кто сможет активировать такое мощное заклинание и убедить его в том, что это необходимо.

ПОГРЕШНОСТИ

Путешествие во времени — одна из самых сложных процедур. Оно гораздо сложнее телепортации и даже путешествия по планам, здесь даже магия не учтет всех тонкостей и нюансов. Так же как заклинание *смещение в планах* может гарантировать прибытие лишь в пределах 500 миль от цели, так же и путешествие во времени может выдавать разное время прибытия. Персонажи могут прибыть за несколько дней, недель, месяцев и даже лет до или после нужного момента. Это даст вам возможность провести дополнительные приключения в чужом времени без необходимости притягивать их за уши к идущему сценарию. You can even work in unrelated character complications. Что произойдёт, если персонаж влюбится в человека из другого времени? Что если кто-нибудь решит остаться в прошлом навсегда?

Может это и само собой разумеющееся, но если вы не хотите намеренно лишить персонажей возможности выполнить задачу, вы должны откорректировать погрешности в прибытии во времени так, чтобы они прибыли до нужной даты, а не после.

Мотивы путешествия во времени

Не перечесть всех возможных мотивов для путешествия в прошлое, но большинство из них попадает в какую-нибудь общую категорию. Выберите из них подходящий мотив для вашей кампании, поскольку остальные ваши решения (такие как способность персонажей менять ход истории) могут базироваться на этом.

Наблюдение и изучение: Это самый пассивный метод для путешествия во времени, здесь история нисколько не меняется — а если меняется, то ненамеренно. Персонажи путешествуют во времени просто чтобы самим увидеть события или исторический период. Возможно им нужна информация, недоступная из современных источников, возможно они хотят узнать несколько заклинаний, потерянных во время войны или у них просто появился необычный способ удовлетворить тягу к историческим знаниям.

Вмешательство и изменение: Персонажи отправляются в прошлое с намерением изменить историю. Возможно они хотят предотвратить уничтожение Сайра или хотят, чтобы Последнюю Войну выиграла определённая страна. Цели могут быть и менее глобальными, вроде спасения возлюбленной от убийства. Вне зависимости от цели, это эгоистичное стремление, потому что персонажи рискуют изменением и даже уничтожением всего сущего ради достижения результата, в который верит лишь горстка людей. Можно

конечно провести приключение, в котором игровые персонажи хотят изменить историю, но обычно эта роль отводится главным злодеям.

Исправление и сохранение: В противовес предыдущему варианту, здесь один путник во времени или некая сила изменяет события прошлого, а персонажи отправляются туда, чтобы восстановить историю.

Изменение истории могло ещё не произойти, но персонажи уже отправляются туда, чтобы предотвратить его. Например, они могут узнать, что некий фанатик отправился в прошлое, чтобы кованые никогда не были созданы, и отряд уходит в прошлое, чтобы остановить его.

Навязчивая идея, участие и ассимиляция: Это самые редкие и самые странные мотивы для путешествия во времени, в этом случае персонаж просто хочет жить в прошлом. Это может быть просто желание жить в прошлом веке, причиной может стать любовь (мнимая или реальная) к исторической личности или любой другой мотив, требующий жить в прошлом. Это кажется вполне невинным, но нельзя предсказать какие изменения на людей будущего окажет такой поступок.

РЕКА ВРЕМЕНИ

Игровые персонажи могут изменить историю, описанную в *EBERRON Campaign Setting* в исторической и ретроспективной кампаниях, но путешествия во времени добавляют трудности не только игрокам, но и их персонажам, которые тоже знают как «обернётся» история. Это знание позволит им избежать шагов, способных изменить историю, но скорее всего они наоборот, намеренно попытаются изменить события истории. Самым важным вашим решением при создании приключения с путешествием во времени будет решение того, насколько сильно смогут изменить историю путешественники во времени, и как вы намереваетесь исправлять содеянное.

Непрерывный поток

Это самая простая модель путешествия во времени, но она может расстроить игроков. В этой модели путешественник во времени не может изменить историю. История уже создана, и даже самые фанатичные старания и самая сильная магия не изменит её. Персонажи могут отправиться в прошлое и могут взаимодействовать с людьми и участвовать в событиях, но все их старания не вызовут никаких изменений.

У Мастера есть много способов навязать этот факт. Самый трудный, но в то же время самый убедительный способ это происшествия во время игры, мешающие изменениям. Появляется сообщник убийцы, задерживающий игровых персонажей ровно настолько, чтобы они не смогли предотвратить убийство королевы Mishann. Возникает буря, возможно призванная вражеским заклинателем, затрудняющая сбор игровыми персонажами армии наёмников, чтобы исход сражения в Battle of Brey River остался без изменений.

Конечно, вы не можете учесть всё до мелочей. Иногда персонажи смогут прорваться сквозь чинимые вами препятствия. В этом случае персонажей может остановить незримая сила или в своей задаче они могут преуспеть, но впоследствии они увидят, как история исправилась и «переписала» их участие. Игроков это устраивает в меньшей степени, и они могут почувствовать разочарование и чувство того, что ими манипулируют, но если вы дадите понять, что в вашей кампании прошлое изменять нельзя, то возможно эти методы и применять-то не придётся.

КОГО ЖЕ ОН МНЕ НАПОМИНАЕТ?

В путешествиях во времени могут встречаться жуткие и странные вещи, такие как встреча персонажа с самим собой или создание парадоксов, когда персонаж совершает действие, делающее невозможным предыдущее действие. Вы, как Мастер, должны решать все конфликты.

Самое просто — запретить действие. Персонаж не сможет отправиться в то время, в котором он уже живет; магия просто не будет работать на столь коротком расстоянии. А также вне зависимости от того как глубоко они погрузятся в историю, они не смогут создать очевидных парадоксов. Например, они не смогут убить своих дедушек и предотвратить своё рождение, а так же не смогут предотвратить создание артефакта, пославшего их в прошлое.

Однако можно избежать парадоксов. По определению, если персонажи отправляются в прошлое чтобы устранить проблему и преуспевают в этом, то в их времени проблема уже не возникает, так что им нет нужды возвращаться в прошлое (ну как, голова не кружится?). В большинстве случаев вы можете просто считать, что путешественники во времени не затрагиваются изменением истории; то, что они находятся не на «своем» месте во времени защищает их от изменений. В этом есть даже пара преимуществ. Позвольте персонажам вернуться из одного такого путешествия и пусть они увидят, что весь мир изменился (может быть незначительно, а может быть колоссально), но никто кроме них этого не будет замечать. Так как они стояли в стороне, они не изменились, но об изменении знают и теперь могут начать всё исправлять. Такой сценарий полностью развязывает вам руки, вы можете делать в мире всё что угодно: перемещать политические границы, убивать важных НИП и многое другое. Если в следующем приключении игровые персонажи преуспеют, то всё вернется на свои места.

Если вы позволите персонажам встречаться со своими «прошлыми копиями», то следует игнорировать простой вопрос «Эй, если я вижу себя прошлого, то почему я об этом не помню?». В книге или в фильме

можно показать историю, принимающую всё в расчет. Но даже самый лучший ДМ не всегда сможет отслеживать и планировать всё до последней мелочи, да и запланированное вряд ли пойдёт так, как ожидалось вами. Просто считайте, что персонажи не помнят прошлой встречи из-за ещё одного побочного эффекта того, что они сошли с прямого пути времени.

Рябь на воде

Это компромисс между двумя крайностями. Здесь путешественники во времени могут изменять определённые события, возможно даже судьбы отдельных личностей, но только не весь ход истории. Например, персонаж может спасти возлюбленную от смертельной болезни, но саму болезнь ему не остановить — а если остановит, то придет вторая волна болезни с тем же результатом. Если персонажи убьют Kaius до Battle of the Galifar Heirs, то его преемник предпримет те же самые действия. Если персонажи повернут ход большого сражения в войне, то следующая атака уничтожит победителей, что в итоге приведёт к тем же результатам. Если они не дадут Aaren д'Каннит открыть способ создания разумных кованых, то это открытие сделает кто-то другой. Они могут изменить даже основные события, возможно даже передвинуть какие-то сроки, но финальный результат будет тем же самым.

Игроков это может расстроить, но зато они достигнут персональной победы, что для некоторых персонажей гораздо важнее.

Изменение русла рек

Из всех приключений с путешествиями во времени с этим видом труднее всего обращаться, но игроки и их персонажи получают большое влияние. Эта модель предполагает, что персонажи могут менять историю в прошлом с такой же легкостью как в своём собственном времени. Если персонажи меняют ход важного сражения, то это может изменить всю Последнюю Войну, а полная и чистая победа достанется одной определённой стране. Убийство или спасение важной исторической личности тоже может изменить ход истории. Даже самые малые действия персонажей в прошлом могут изменить облик Эберрон в настоящем.

Может это и весело, но придётся серьёзно поработать. По существу вы можете переделывать весь мир каждый раз, когда персонажи отправляются в прошлое, так что вам нужно определить насколько широко распространяются изменения. Изменение исхода этого сражения позволит Thrane выиграть Последнюю Войну? Что после этого произойдет с политической картой? Что изменится в современном Кхорвайре, если Серебряное Пламя станет доминирующей религией? Как будет выглядеть Каррнат, захваченный Thrane? Кто останется в живых? Кто умрёт? Что случится с отмеченными драконами домами?

Если модель вашей кампании допускает необузданные изменения истории, то следует всё хорошо распланировать. Ограничьте количество приключений с путешествиями по времени и продумайте ответвления от основных событий вокруг игровых персонажей. Конечно, вы не сможете предвидеть все возможные исходы, но небольшое планирование даст вам идеи об изменении игрового мира в зависимости от действий игровых персонажей.

ПРИМЕР КАМПАНИИ: БЕГЛЕЦЫ ВО ВРЕМЕНИ

Кампании с путешествиями во времени не нужно чтобы все приключения состояли из перемещений во времени; за всю кампанию это может происходить лишь пару раз. Однако в ней гораздо чаще должны упоминаться перемещения во времени, ведь персонажам возможно придётся иметь дело с последствиями даже если сами они ни разу не путешествовали.

Эта кампания начинается с того, что горстка заключенных совершает невозможное — побег из дрэдхолдской тюрьмы. Начальники тюрьмы не хотят, чтобы эта информация распространилась, и они никому об этом не говорят, даже по своим связям в другие правительства. Вместо этого они нанимают группу профессионалов (игровых персонажей) для выслеживания и возвращения или убийства беглецов. Среди убежавших были: Пардон Фан, безумный последователь Лордов Пыли; перевертыш Шиар, участница Scions Liberation Front (страница 94); кованый Север, последователь Лорда Клинков (или другой кованый, если вы уже играли в предыдущую кампанию «Дети судного дня»); и организатор побега полковник Куппа, фанатик Изумрудного Когтя.

Расследования игровых персонажей выявят, что муж одной из стражниц Дрэдхолда попал в культ Хайбера, использовавший его для помощи беглецам. Сражаясь с агентами Лордов Пыли, персонажи выследят Фана в Blackcaps, рядом с Чёрной Ямой в Бреландии. Там, в глубине кажущейся бесконечной пещеры, отряд гонится за Фаном по палатам с движущимися аурами, похожими на северное сияние. Свет от них практически ослепляет, но никаких явных эффектов не вызывает. Персонажи выходят с другой стороны целыми и невредимыми и встречают первого беглеца.

Только когда они продолжат расследование или вернутся домой для отдыха, они поймут, что что-то здесь не так. В своих описаниях вам следует выдавать небольшие подсказки, вроде тех, что НИП не могут вспомнить события, о которых помнят персонажи игровые. В конечном счёте персонажи понимают, что пройдя по светящейся пещере, они вернулись на несколько недель назад.

Но изменилось не только это. Бреландия вовсю готовится к войне, и вскоре становится понятно, что другие страны тоже. Последняя Война, которая вообще-то окончилась два года назад, всё ещё длится. Отряд может выяснять что тут происходило, а может просто совершить проверку Сбора Информации. В любом случае они узнают, что Treaty of Thronehold было саботировано убийцей, каким-то образом проникнувшим на собрание и убившим представителей Аундаира и Thrane. Полетели взаимные обвинения, и переговоры были разрушены новой волной ненависти. Становится понятно, что что-то изменило историю.

Расследованиями или методом проб и ошибок персонажи узнают, что они могут использовать пещеры для путешествия в прошлое больше чем на несколько недель, а три оставшихся беглеца уже сделали это. Очевидно, что игровые персонажи должны отправиться на процедуру подписания Thronehold, где следует остановить Шиар от срыва переговоров, на которых Thaliost был передан Thrane. Шиар использует все свои способности по маскировке, пытаясь сбить с толку персонажей, чтобы они обвинили не того человека.

Когда персонажи возвращаются домой, они узнают, что не всё вернулось на свои места. На улицах нет ни одного кованого (а игровых персонажей кованых могут встречать враждебно и даже атаковать). Каррнат занимает большую часть бывшего Аундаира, а все кованые влачат существование в Землях Скорби. Дальнейшие расследования истории выявляют, что Дом Каннит создал разумных кованых гораздо раньше чем об этом помнят игровые персонажи, и что на войне кованые восстали против Five Nations, ведомые Севером и Лордом Клинков.

Персонажи должны выследить Севера в середине хода Последней Войны, ведь это он помог Дому Каннит создать кованых — чтобы успеть организовать революцию кованых.

Зная о существовании четвёртого беглеца, персонажи по прибытии домой могут ожидать новой порции изменений, но к такому они наверняка не будут готовы. Каррнат правит всеми Five Nations военными ежовыми рукавицами (*всеми* Five Nations, ведь Дня Скорби не было). Силовики Изумрудного Когтя и патрули нежити разбивают даже малейшие отступления от закона с безжалостной эффективностью. Хуже того, полковник Купа явно предвидел возможность вмешательства в его планы. Прежде чем персонажи найдут путь сквозь время, пещера в Blackcaps будет разрушена каррнатскими боевыми магами.

Игровые персонажи должны найти другой способ возвращения в прошлое и исправления истории. В процессе этого им придётся обучиться выживанию в этом новом, деспотичном режиме и нужно будет узнать точное место в истории, с которого Купа вмешался в события. На это могут потратиться пара приключений, а может быть много-много игровых собраний, в зависимости от того, сколько вы хотите исследовать «альтернативную Эберрон». Однако в конечном счёте персонажи найдут способ путешествия — или с помощью последователей Серебряного Пламени и сайранских сепаратистов, или с помощью НИП, знакомых до этого игровым персонажам, но очень изменившимся в окружающей обстановке. Игровые персонажи узнают, что полковник Купа собрал свою армию из наёмников и верноподданных Каррната и напал с фланга во время Battle of the Galifar Heirs, не дав Mishann убежать и окончив войну практически до её начала. Только остановив эти силы, персонажи смогут восстановить свой «настоящий» мир и его историю.

Новые чудовища

Из пяти новых видов чудовищ, описанных здесь, два — волшебная баллиста и каррнатский жуткий маршал — упоминались в событиях Последней Войны в первой главе этой книги. Другие три вида Мастера могут использовать как им заблагорассудится, в кампании времён Последней Войны, или в обычной кампании, чтобы удивить игровых персонажей.

Волшебная баллиста

Это искусно изготовленное и хорошо украшенное осадное орудие без экипажа выглядело безобидным… пока оно самостоятельно не нацелилось на вас и не начало заряжаться.

Волшебные баллисты это оживлённые осадные орудия, усиленные магией и способные самостоятельно заряжаться. Волшебная баллиста управляется командным амулетом; любой заклинатель, практикующий тайную магию и носящий этот амулет, может отдавать баллисте простые инструкции.

Обычно волшебная баллиста нападает, выстреливая снаряды с расстояния. В рукопашном бою она размахивает зарядным рычагом как дубинкой.

ВОЛШЕБНАЯ БАЛЛИСТА **СВ 5**

Всегда Нейтральный Большой механизм

Инициатива -1; **Чувства** зрение при низком освещении, темновидение 60 фт.; Отслеживание —, Прислушивание —

Языки —

КД 18, касательный 8, оторопевший 18 (-1 от размера, -1 от Ловкости, +5 доспех, +5 природный)

хп 63 (6 КХП)

Иммунитет иммунитеты механизмов (*CM*, страница 307)
Стойкость +2, **Рефлексы** +1, **Воля** -3

Скорость 20 фт. (4 клетки)
Рукопашный удар +8 (1d8+7)
Дистанционный снаряд +5 (3d8+3 плюс 1d6 огнём/x2 плюс 1d10 огнём)
Занимаемое пространство 10 фт.; **Диапазон поражения** 5 фт.
Базовая атака +4; **Захват** +13

Параметры Сила 20, Ловк 8, Тело —, Интл —, Мудр 1, Обн 1
СК огненные снаряды, самозарядка, свойства механизмов
Отличительные черты —
Навыки —
Улучшенный 7—9 КХП (Большой); 10—18 КХП (Огромный)

Огненные снаряды Снаряды, выпущенные волшебной баллистой, считаются *снарядами огненной вспышки +3*.
Самозарядка Волшебная баллиста может заряжать саму себя действием равным передвижению, провоцируя благоприятную атаку.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

У волшебной баллисты нет своего сознания, обычно она слушается хозяина безо всяких колебаний, но и безо всякой самостоятельности и находчивости. Оставленная сама себе, она атакует лишь для защиты, используя удары по врагам, находящимся в соседних клетках.

ПРИМЕР СТОЛКНОВЕНИЯ

Смотрите пример группы с волшебной баллистой в разделе Armies of Aundair на странице 47.

ЭКОЛОГИЯ

Волшебные баллисты — бессмысленные механизмы, не нуждающиеся в еде, сне и дыхании. Они зависят от запасов снарядов, похожих на копья, но они наделяют магией и обычные снаряды. Это военное оружие, у которого нет даже рудиментального сознания как у кованого титана, оно повинуется командам хозяина с точностью до последней буквы.

ЗНАНИЯ О ВОЛШЕБНЫХ БАЛЛИСТАХ

Персонажи с рангами в Знании (магия) могут проводить исследования, чтобы узнать кое-что о волшебных баллистах. При успешной проверке навыка выясняется следующее знание, включая информацию с меньшим КС:

Знание (магия)

КС	Результат
15	Это баллиста, оживлённая как механизм. Скорее всего у неё нет своего сознания и даже чувств. Этот результат также открывает все свойства механизмов.
20	Волшебная баллиста стреляет огромными арбалетными снарядами, пропитанными магическим огнём. Будучи окружённой, может нападать зарядным рычагом.

Амулет, контролирующий волшебную баллисту, выковывается при её создании и функционирует только при ношении персонажем, способным активировать тайные заклинания.

Среда обитания: Так как это военное оружие, то волшебные баллисты чаще всего встречаются на поле боя. Несколько волшебных баллист защищают анклавы Дома Каннит, поместья их знати и военные арсеналы.

Типичные физические характеристики: Волшебная баллиста это Огромный тяжелый арбалет, закованный в доспехи и установленный на металлическую опору 12 футов высотой. Весит она около 100 фунтов. Несмотря на отсутствие черт лица, в том числе и глаз, баллиста может воспринимать мир вокруг себя темновидением и зрением при низком освещении.

Мировоззрение: Волшебная баллиста, будучи бессмысленным механизмом, всегда нейтральна.

ТИПИЧНОЕ СОКРОВИЩЕ

У волшебных баллист нет сокровищ. Однако если захватить командный амулет, то баллиста сама по себе будет достойным призом.

ДЛЯ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

Волшебная баллиста это баллиста превосходного качества (стоимость 800 зм), закованная в доспехи и установленная на подставке (дополнительные 200 зм).

Создание баллисты требует проверки Ремесла (изготовление оружия) с КС 18. После этого баллиста превращается в *баллисту огненной вспышки +3,* оживляется и связывается с командным амулетом. Стоимость создания уже включает материалы для баллисты и амулета.

УЗ 12; Craft Construct, Создание Магического Оружия И Доспехов, *пламенный клинок, удар пламени* или *fireball;* Цена 75 000 зм; Стоимость 37 000 зм (включая 1 000 зм за баллисту и подставку) + 2 960 Оп.

КАРРНАТСКИЙ ЖУТКИЙ МАРШАЛ

Над еле бредущими солдатами нежити гордо возвышается один. На его нагруднике расположены знаки отличия, а впалое лицо отражает злобный интеллект.

Ближе ко второй половине войны, каррнатские генералы поняли, что им не хватает самостоятельных офицеров для командования их войсками на полях. Их неживые солдаты хоть и превосходили обычных скелетов и зомби, но всё равно требовали надзора более разумных и изобретательных личностей. В результате некромантских экспериментов появились жуткие маршалы, офицеры нежити с большими навыками, высоким Интеллектом и значительно большим чувством личности чем у любой другой нежити Каррната до этого. Жуткие маршалы могут не только руководить, у них есть способность усиливать нежить под своим командованием, что значительно усиливает потенциал войска.

КАРРНАТСКИЙ ЖУТКИЙ МАРШАЛ **СВ 5**

Всегда ЗЗ Средняя нежить

Инициатива +4; **Чувства** темновидение 60 фт.; Отслеживание +6, Прислушивание +6

Аура смотрите текст

Языки Общий

КД 20, касательный 10, оторопевший 20 (+5 доспех, +5 природный)

хп 42 (5 КХП); СП 5/дробящее или 5/рубящее; смотрите текст

Иммунитет иммунитеты нежити (*CM*, страница 317)

Стойкость +3, **Рефлексы** +3, **Воля** +5

Скорость 20 фт. В нагруднике (4 клетки), базовая скорость 30 фт.

Рукопашный mwk двуручный меч +7 (2d6+4/19—20)

Занимаемое пространство 5 фт.; **Диапазон поражения** 5 фт.

Базовая атака +2; **Захват** +5

Варианты атак вампирическое касание

Особые действия ауры, подчинение нежити 5/дней (+2, 2d6+7, 5)

Параметры Сила 16, Ловк 11, Тело —, Интл 13, Мудр 12, Обн 14

СК нечестивая прочность, свойства нежити

Отличительные черты Молниеносные Рефлексы[B], Повышенная стойкость[B], Улучшенная инициатива, Фокусировка На Оружии (двуручный меч)

Навыки Дипломатия +7, Езда Верхом +5, Запугивание +7, Искусство Выживания +1 (+3 для выслеживания), Лазание +5, Отслеживание +6, Поиск +6, Прислушивание +6, Прыжки -1

Улучшенный 6—20 КХП (Средняя)

Имущество превосходный нагрудник, превосходный двуручный меч

Ауры (Свх) Жуткий маршал постоянно излучает одну из нижеописанных аур. Эта аура воздействует на всю союзную нежить (включая самого маршала) в пределах 30 футов. Если нежить находится под контролем маршальской способности подчинения нежити, то она попадает под действие, если находится в пределе 60 футов. Жуткий маршал может одновременно излучать только одну ауру, но может переключаться с одной ауры на другую быстрым действием.

Вливание негативной энергии Вся союзная нежить в пределах действия ауры причиняет 2 дополнительные единицы повреждения рукопашными атаками. Это повреждение негативной энергией. Каждый раз, когда союзная нежить причиняет это повреждение, она вылечивает 1 хит-поинт, вплоть до своего обычного максимума.

Излучение негативной энергии Любое живое существо, ударившее союзную нежить рукопашной атакой (исключая оружие с большим диапазоном) переносит 2 единицы повреждений негативной энергией.

Натиск Базовая наземная скорость всей союзной нежити увеличивается на количество, равное бонусу от ауры х 5 футов (таким образом, базовая скорость стандартного каррнатского жуткого маршала

увеличивается на 10 футов). Зомби и прочая нежить, не способная бегать, или выполнять полнораундовые действия, наконец-то получает эту возможность.

Сопротивление изгнанию Вся союзная нежить в пределах действия ауры получает +2 к устойчивости изгнанию. Этот бонус складывается со всеми другими подобными бонусами.

Укрепить плоть Природный бонус доспеха всей союзной нежити в пределах действия ауры увеличивается на +2.

Вампирическое касание (Свх) Как соответствующее заклинание; 3/день; +5 касанием; уровень заклинателя 5.

Нечестивая прочность (Экс) Каррнатский жуткий маршал получает бонус к хит-поинтам, равный его модификатору от Обаяния х КХП.

Подчинение нежити (Свх) Каррнатский жуткий маршал может подчинять нежить как злой жрец. Его эффективный уровень подчинения равен его КХП.

Снижение повреждения (Экс) У каррнатских жутких маршалов, похожих на скелетов снижение повреждений 5/дробящее, а у похожих на зомби снижение повреждений 5/рубящее.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Жутких маршалов слишком мало, чтобы организовывать из них отдельные отряды. Вместо этого военные Каррната назначают их лидерами больших рот нежити и изредка начальниками телохранителей важных офицеров и жрецов.

Несмотря на интеллект и наличие сознания, жуткие маршалы чрезвычайно верны каррнатскому командованию. Они стараются исполнить приказы в лучшем виде и, в отличие от большинства нежити, способны конструктивно мыслить и решать проблемы. В большинстве боевых ситуаций жуткие маршалы предпочитают управлять своими солдатами, находясь далеко не в первых рядах, используя ауры и подчинение нежити для усиления эффективности подчиненных. Это не трусость, жуткие маршалы очень хотели бы ввязаться в рукопашный боя, но они понимают, что от них будет больше пользы в командовании и усилении солдат, и что новых солдат наделать проще, чем других маршалов.

Если сражение не требует изощренной тактики, то у жутких маршалов есть один очень важный приказ о приоритетах в устранении врагов. Первыми целями служат жрецы, за ними идут заклинатели с эффектами, действующими на область, и затем уже мощные бойцы рукопашного сражения. Они понимают, что барды, маршалы и прочие личности могут усиливать спутников (сам жуткий маршал ведь занимается тем же самым), но они редко делают эти цели основными.

ПРИМЕРЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Если только каррнатского жуткого маршала не застать врасплох, он никогда не будет сражаться один. Просто их способности слишком сфокусированы на усилении другой нежити. Таким образом, они почти всегда находятся в компании другой нежити, будь то поле боя или охрана военного или религиозного ведомства.

Охранный отряд (УС 7): Жуткий маршал и три каррнатских скелета или зомби, стоящие на страже у входа в каррнатский храм, тренирующий боевых жрецов.

Ударный отряд (УС 10): Жуткие маршалы часто встречаются с отрядом из десяти каррнатских нежитей (смотрите страницу 54). Первые два раунда маршалы наблюдают за врагом, определяя их способности и перераспределяя солдат и свои ауры потом.

ЭКОЛОГИЯ

Каррнатские жуткие маршалы это неестественные существа, у них нет ниши в природе. Они существуют только в командовании каррнатских военных сил в виде офицеров, командующих слабой нежитью. Вместе с остальной нежитью они разделяют ненависть к живым, но их верность приказам сдерживает кровожадность, позволяя контролировать их побуждения. Однако если они поймают на защищаемой территории живое существо, или если их застать врасплох, они мгновенно примутся за насилие, если только у них нет запрещающего приказа.

Среда обитания: Жутких маршалов можно найти где угодно, если их туда пошлют каррнатские военные. Чаще всего это поля сражений и военные базы, но возможны и любые другие места. У них нет родной среды обитания.

Типичные физические характеристики: Каррнатский жуткий маршал похож на другую каррнатскую нежить (*ECS* 292). Некоторые похожи на скелеты, с минимумом усохшей плоти, а другие выглядят как неповоротливые трупы каррнатских зомби. По большей части эта разница чисто косметическая, она мало влияет на способности маршала.

Мировоззрение: Все жуткие маршалы законно-злы, они без вопросов выполняют поручения и сами предпринимают все действия, необходимые для завершения порученных задач.

ОБЩЕСТВО

У каррнатских жутких маршалов нет своего собственного общества. Они взаимодействуют с окружающими, но они всего лишь нежить, всего лишь орудие в военной структуре. Они фанатично преданы своему командованию, но нисколько не заинтересованы в продвижении по службе или положении в обществе.

ТИПИЧНОЕ СОКРОВИЩЕ

Если каррнатскому жуткому маршалу не было выдано особое снаряжение для выполнения поставленной задачи, то у него не будет ничего кроме вышеописанных доспехов и оружия.

УСИЛЕНИЕ

С увеличением КХП жуткого маршала, могут усиливаться и его ауры. Бонус ауры стандартного жуткого маршала равен 2 (устойчивость к изгнанию, повреждение и т. п.). За каждые 5 дополнительных КХП этот бонус увеличивается на 1 (+3 при 10 КХП, +4 при 15 КХП и +5 при 20 КХП).

ЗНАНИЯ О КАРРНАТСКИХ ЖУТКИХ МАРШАЛАХ

Персонажи с рангами в Знании (религия) могут проводить исследования, чтобы узнать кое-что о каррнатских жутких маршалах. При успешной проверке навыка выясняется следующее знание, включая информацию с меньшим КС:

Знание (религия)

КС	Результат
15	Хотя это существо и похоже на обычную каррнатскую нежить, вы всё-таки считаете, что это жуткий маршал, офицер нежити с интеллектом, боевым искусством и силой личности выше, чем у обычной нежити. Этот результат также открывает все свойства нежити.
20	Жуткий маршал может командовать нежитью как злой жрец, может несколько раз в день вытягивать касанием жизнь для собственной подпитки и может создавать ауры, усиливающие другую нежить.
25	Такой результат раскрывает истинную природу всех аур жуткого маршала.

Кованый хищник

Четыре кожаных округлых крыла удерживают в воздухе огромную металлическую тушу. Силуэтом это существо похоже на огромную стрекозу, но только лишь силуэтом. Вместо короткой головы насекомого здесь наличествует длинная шея из отдельных сегментов, увенчанная подобием соколиного клюва или кирки. Вместо изящного тела стрекозы округлый каркас из воронёных полос мифрила.

Кованый хищник это боевой механизм, созданный Домом Каннит для продажи странам, нуждающимся в защите от аундаирских dragonhawks и виверн Thrane. Против воздушных врагов это создание пригодно лишь умеренно, но против наземных войск это смертельно опасное оружие.

КОВАНЫЙ ХИЩНИК СВ 8

Обычно ЗН Большой механизм

Инициатива +3; **Чувства** зрение при низком освещении, темновидение 60 фт.; Отслеживание +16, Прислушивание +1

Языки понимает Общий

КД 22, касательный 12, оторопевший 19 (-1 от размера, +3 от Ловкости, +10 природный)

хп 96 (12 КХП); СП 10/адамантин

Иммунитет иммунитеты механизмов (*СМ*, страница 307)

Устойчивость звук 10, кислота 10, огонь 10, холод 10, электричество 10

Стойкость +4, **Рефлексы** +9, **Воля** +5

Скорость 15 фт. (3 клетки), летая 90 фт. (средне); Атака В Полёте

Рукопашный удар +15 (1d8+10/x4) и 2 крыла +10 каждое (1d6+3)

Дистанционный камень +15 (2d6+7)

Занимаемое пространство 10 фт.; Диапазон поражения 10 фт. (15 фт. ударом клюва)

Базовая атака +9; **Захват** +20

Варианты атак Атака с бреющего полёта, Мощная Атака, мощное пикирование, мощный бросок

Параметры Сила 25, Ловк 16, Тело —, Интл 5, Мудр 12, Обн 1

Отличительные Черты Атака В Полёте, Воздушный Переворот, Молниеносные Рефлексы, Мощная Атака, Парение
Навыки Отслеживание +16, Прислушивание +1
Улучшенный 13—24 КХП (Большой); 25—36 КХП (Огромный)

Атака с бреющего полёта (Экс) Если летящий кованый хищник перемещается на полной скорости по прямой линии, то вместо одной атаки валуном он может совершить три. Каждая атака происходит примерно на одной третьей части пути (у стандартного хищника первая атака произойдёт в 30 футах от начальной точки, вторая в 60 футах, а третья в 90 футах). Каждая атака должна быть проведена против отдельных целей, даже если увеличение диапазона позволяет ударить одну и ту же цель дважды.
Метание камней (Экс) Кованый хищник может метать камни весом от 40 до 50 фунтов каждый (Маленький предмет), с увеличением диапазона 120 футов. Огромный хищник может метать камни весом от 60 до 80 фунтов каждый (Средний предмет) с увеличением диапазона 180 футов.
Мощное пикирование (Экс) Если летящий кованый хищник совершает стремительную атаку по наземному противнику, то он может совершить полную атаку.
Мощный бросок (Экс) Кованый хищник при дистанционной атаке использует модификатор от Силы, а не от Ловкости.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Кованые хищники предпочитают атаковать с воздуха наземные цели, полностью используя атаку с бреющего полёта и Атаку В Полёте. Несмотря на разрушительную атаку пикированием, большинство хищников использует её только для убийства уже раненых врагов, так как на земле они невероятно медлительны. И в воздухе и на земле кованый хищник предпочитает сосредотачивать атаки на одной цели, и только когда она будет полностью уничтожена, он перейдет к другой жертве. Атаку с бреющего полёта он приберегает для многочисленных ударов по слабым врагам и оборонительным укреплениям.

ЗНАНИЯ О КОВАНЫХ ХИЩНИКАХ

Персонажи с рангами в Знании (магия) или Знании (история) могут проводить исследования, чтобы узнать кое-что о кованых хищниках. При успешной проверке навыка выясняется следующее знание, включая информацию с меньшим КС:

Знание (магия)

КС	Результат
18	Кованый хищник это механизм, созданный для военных действий и чрезвычайно смертоносный при атаке с воздуха. Этот результат открывает все свойства механизмов.
23	Так же как и кованые титаны, кованые хищники достаточно разумны для решения мелких проблем и использования относительно сложной тактики. Однако они не разумны и бессмысленно преданы как все механизмы. Этот результат также открывает все стандартные атаки хищника, включая способности «мощное пикирование» и «атака с бреющего полёта».

Знание (история)

КС	Результат
18	Дом Каннит создал кованых хищников вскоре после создания титанов, но никогда не производил хищников в больших количествах из-за дороговизны мифрила, необходимого для облегчения конструкции.
23	Сайр и Бреландия использовали кованых хищников больше остальных, хотя практически у всех стран была парочка этих созданий. После изобретения процесса создания настоящих кованых, Дом Каннит намеревался создать и разумные версии хищников, но не стал этого делать из-за отсутствия в этом смысла и выгоды. Однако по слухам в качестве тестовых моделей было создано примерно шесть разумных кованых хищников.

ПРИМЕРЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Кованые хищники очень хороши стаями, или как минимум в паре с другими боевыми механизмами, но из-за их редкости чаще всего они действуют в одиночку.

Караул (УС 8): Одинокий кованый хищник выполняет воздушное патрулирование, уничтожая вражеских лазутчиков, проникающих на территорию его хозяина.

Стая (УС 10—13): Стая из 2—6 хищников может уничтожать целые роты и крепости парой налётов с воздуха. Собственно для этого и создавали кованых хищников.

На земле и в воздухе (УС 10): Некоторые участники Последней Войны, особенно Сайр, объединяли кованых хищников с кованными титанами *(ECS* 302). Титаны сражались в рукопашном бою, а хищник нападал с воздуха или фланкировал с земли. Такие команды уничтожали врагов с потрясающей эффективностью.

ЭКОЛОГИЯ

Будучи механизмами, кованые хищники ничего не потребляют и никого не кормят. Они никак не зависят от природы.

Несмотря на то, что по эффективности они равны кованым титанам (а в некоторых ситуациях даже превосходят их), хищников никогда не создавали в массовых количествах. Чтобы позволить хищникам летать, пусть даже и с магической помощью, пришлось использовать огромное количество мифрила вместо железа и стали. Как следствие, производство кованых хищников не стало экономически выгодным и за всю Последнюю Войны было создано лишь несколько сотен этих существ.

Среда обитания: Где угодно в воздухе. Хищники летят туда, куда им прикажут, но так как им лучше всего им атаковать с воздуха, они редко появляются в областях с густым покровом, таких как леса. Хищников кованых гораздо чаще можно встретить на границах с враждебными странами, чем в глубине страны.

Типичные физические характеристики: Стандартный кованый хищник примерно 10 футов в длину, половину из которых составляет одна только шея, а размах крыльев 15 футов. Из-за каркасного строения и использования мифрила он необычайно лёгок для своего размера, веся примерно 1 250 фунтов. На клювоподобной голове, служащей основным оружием, нет видимых органов чувств. У хищника есть шесть ног, подобных ногам насекомых и четыре стрекозиных крыла, созданных из кожи на металлическом каркасе. Для эффективного полёта хищнику требуются все четыре крыла, но он может летать и парить в течение краткого периода только на двух крыльях, что позволяет использовать атаки двумя крыльями даже в воздухе.

Ранние модели несли большой кожаный мешок, висящий под брюхом, содержащий валуны для метания. В мешок влезало только шесть таких валунов, что позволяло хищнику использовать только шесть дистанционных атак или два раунда атак с бреющего полёта. Последующие модели содержали дополнительную магию, позволяющую нести сумку с камнями, размером с человеческий кулак, которые вырастают в валуны после метания хищником. Фактически у этих поздних моделей бесконечный набор снарядов.

Мировоззрение: Кованые хищники, наделенные крохами интеллекта, обычно законно-нейтральные. Они достаточно умны для склонности к порядку и правилам, но им не интересна моральная подоплёка поступков. Некоторые кованые хищники склонились к злу и жестокости; добрых хищников гораздо меньше.

Мистлинг

Мистлинги это феи, когда-то обитавшие в диких местах Сайра. Теперь они заселяют изуродованные Земли Скорби, особенно границы серого тумана. Эти безумные существа злы и уродливы как их среда обитания.

ДРИАДА-МИСТЛИНГ

Это существо похоже на женщину, вырезанную из обожженного дерева. Её кожу портят трещины и пятна чёрной гнили. Её похожие на листву волосы сухи и ломки, а конечности кривы и изуродованы. Глаза же сияют безумием. Из её рта, носа и трещин на теле течёт едва заметный серый дымок.

Дриады-мистлинги когда-то были обычными дриадами, чьи деревья росли на границе Сайра. Большая часть этих деревьев была уничтожена или изуродована в День Скорби — они больше не могут поддерживать жизнь, но некоторые деревья изменились без разрыва связей с природой. Дриады, обитавшие в этих деревьях, превратились в мистлингов.

ДРИАДА-МИСТЛИНГ **СВ 5**

Всегда ХЗ Средняя фея
Инициатива +4; **Чувства** зрение при низком освещении; Отслеживание +7, Прислушивание +7
Языки Общий, Эльфийский, Sylvan

КД 19, касательный 14, оторопевший 15 (+4 от Ловкости, +5 природный)
Шанс промаха 20% из-за туманной ауры
хп 22 (4 КХП); **СП** 5/холодное железо и магия
Иммунитет болезнь, полиморф, яд
Устойчивость кислота 10, огонь 10, электричество 10; УМ 14
Стойкость +5, **Рефлексы** +8, **Воля** +4

Скорость 30 фт. (6 клеток)
Рукопашный кинжал +6 (1d4+1/19—20) или
Рукопашный коготь +6 (1d4+1 плюс яд)
Дистанционный mwk длинный лук +7 (1d8/x3)

Занимаемое пространство 5 фт.; **Диапазон поражения** 5 фт.
Базовая Атака +2; **Захват** +2
Варианты атак магический удар, удар с мировоззрением, яд (КС 14, 1d2 Ловк/1d2 Ловк)
Специальные действия *призыв живого заклинания*
Подобные заклинаниям способности (УЗ 6):
По желанию — *говорить с растениями, опутывание* (КС 11), *tree shape*
3/день — *глубокий сон* (КС 13), *древесный скачок, очарование персоны* (КС 11), *скрывающий туман* (УЗ 4)
1/день — *принуждение* (КС 13), *ужасающая насмешка Таши* (КС 16, УЗ 4)

Параметры Сила 12, Ловк 19, Тело 15, Интл 14, Мудр 11, Обн 18
СА яд
СК безумие, зависимость от дерева, туманная аура, дикая эмпатия +16 (+12 с магическими зверями)
Отличительные черты Повышенная Стойкость, Искусное Обращение С Оружием
Навыки Бесшумное Передвижение +11, Езда Верхом + 6, Знание (природа) +11, Искусство Выживания +7, Искусство Побега +11, Использование Верёвки +4 (+6 при связывании), Отслеживание +7, Прислушивание +7, Скрытность +11*, Приручение Животных +11
Улучшенный по классу персонажа; **Предпочтительный класс** друид
Имущество кинжал, превосходный длинный лук

Безумие (Экс) Любой, кто нацелит на мистлинга обнаруживающую мысли, управляющую сознанием или телепатическую способность, совершает контакт с изменённым сознанием и переносит повреждение 1d4 единиц Мудрости.
Дикая эмпатия (Экс) Эта способность функционирует как классовая способность друида «дикая эмпатия» за исключением того, что дриада получает расовый бонус +6 к этой проверке.
Зависимость от дерева (Свх) Дриада-мистлинг связана с одним большим дубом и никогда не должна удаляться более чем на 300 ярдов от него. Удалившись же на большее расстояние, дриада заболеет и умрёт за 4d6 часов. Дуб дриады не излучает магию.
Магический удар (Свх) Природное оружие мистлинга считается магическим при определении преодоления снижения повреждений.
Призыв живого заклинания (Пдз) Один раз в день мистлинг может превратить любое своё заклинание или подобную заклинанию способность в живое заклинание *(ECS* 293). Для этого требуется полнораундовое действие и при определении ежедневного ограничения, это считается использованием заклинания или подобной заклинанию способности. Живое заклинание живёт количество часов, равное КХП мистлинга или пока не будет уничтожено; оно следует мысленным приказам хозяина.
Туманная аура (Свх) Мистлинг постоянно испускает серый туман. Это предоставляет атакам по мистлингу помеху и бонус обстоятельств +8 к проверкам Скрытности в области тумана, испарений, дыма и других подобных туману эффектов.
Удар с мировоззрением (Свх) Природное оружие мистлингов считается хаотичным при определении преодоления сопротивления повреждениям.
Навыки *Дриада-мистлинг получает бонус обстоятельств +8 к проверкам Скрытности в области тумана, испарений, дыма и других подобных туману эффектов.

Стратегия и тактика

Дриады-мистлинги безумны. Они могут мучить живых существ ради собственного удовольствия, причиняя боль и часто используя подобные заклинаниям способности *опутывание, очарование* и *принуждение* для покорения потенциальных жертв. Дриада-мистлинг, чьему дереву угрожают, впадает в смертоносную ярость, сражаясь до смерти.

Создание мистлингов

«Мистлинг» это приобретаемый шаблон, который можно наложить на любую фею (впоследствии «базовое существо»).

Серьёзность Вызова: Как у базового существа +1 если КХП 4 или меньше; как у базового существа +2 если КХП 5—10; как у базового существа +4 если КХП 11 или больше.

Мировоззрение: Мировоззрение существа меняется на хаотично-злое.

Класс Доспеха: Бонус природного доспеха базового существа увеличивается на 2.

Атака: Мистлинг сохраняет все атаки базового существа и получает атаку когтём, если её раньше не было. Если базовое существо могло использовать оружие, то мистлинг сохраняет эту способность. Мистлинг с природным оружием сохраняет природное оружие. Мистлинг, сражающийся без оружия, использует или атаку когтём или основное природное оружие (если оно есть). Вооружённый мистлинг использует по своему желанию или коготь или оружие.

Повреждение: У мистлинга есть атака когтём. Если у базового существа не было этого вида атаки, то используйте повреждение соответствующее размеру существа из нижеприведённой таблицы. Кроме того, все атаки мистлинга природным оружием причиняют повреждение от яда.

Размер	Повреждение	Размер	Повреждение
Мелкий	1	Большой	ld6
Миниатюрный	1	Огромный	ld8
Крошечный	ld2	Громадный	2d6
Маленький	ld3	Колоссальный	2d8
Средний	ld4		

Варианты атак: Мистлинг сохраняет все виды атак базового существа. Кроме них он получает следующие виды атак:

Магический удар (Свх): Природное оружие мистлингов считается магическим при определении преодоления сопротивления повреждениям.

Удар с мировоззрением (Свх): Природное оружие мистлингов считается хаотичным при определении преодоления сопротивления повреждениям.

Яд (Экс): Атаки природным оружием мистлинга причиняют повреждение ядом. КС спасброска основан на Телосложении. Повреждение от яда зависит от КХП базового существа как показано ниже:

КХП	Повреждение	КХП	Повреждение
1—3	1 Ловк	13—15	ld6 Ловк
4—6	ld2 Ловк	16—18	ld8 Ловк
7—9	ld3 Ловк	19—20	2d6 Ловк
10—12	ld4 Ловк		

Специальные действия: Мистлинг сохраняет все специальные действия базового существа. Кроме них он получает следующие специальные действия:

Призыв живого заклинания (Пдз): Один раз в день мистлинг может превратить любое своё заклинание или подобную заклинанию способность в живое заклинание *(ECS* 293). Для этого требуется полнораундовое действие и при определении ежедневного ограничения, это считается использованием заклинания или подобной заклинанию способности. Живое заклинание живёт количество часов, равное КХП мистлинга или пока не будет уничтожено; оно следует мысленным приказам хозяина.

Подобные заклинаниям способности: Мистлинг сохраняет подобные заклинаниям способности базового существа. Кроме них мистлинг с показателем Интеллекта или Мудрости не меньше 8 получает дополнительные подобные заклинаниям способности в зависимости от его КХП, как указано в таблице ниже. Способности складываются (за исключением тех случаев, когда мистлинг просто получает дополнительные использования в день уже имеющихся способностей). Если не сказано иначе, то способность можно использовать один раз в день. Уровень заклинателя равен КХП существа, а КС спасбросков основаны на Обаянии.

КХП	Способности
1—2	*Скрывающий туман* 3/день
3—4	*Ужасающая насмешка Таши*
5—6	*Замешательство*
7—8	*Пагубный полиморф*
9—10	*Убийца фантом*
11—12	*Истинное зрение* 3/день
13—14	*Пагубный полиморф* 3/день, *полиморфировать любой объект*
15—16	*Безумие*
17—18	*Антипатия*
19—20	*Полиморфировать любой объект* 3/день

Параметры: Измените параметры базового существа: Сила +2, Тело +4, Мудр -4.

Специальные качества: Мистлинг сохраняет все специальные качества базового существа. Кроме них он получает следующие специальные качества:

Иммунитет: Болезни, полиморф и яд.

Снижение повреждений (Экс): Тело мистлинга исковеркано и грубо, что предоставляет снижение повреждений 5/холодное железо и магия (если КХП 11 или меньше) или 10/холодное железо и магия (если КХП 12 или больше).

Устойчивости: Кислота 10, огонь 10, электричество 10.

Устойчивость к магии: Мистлинг получает устойчивость к магии, равную его КХП +10 (максимум 35), если только у него уже нет устойчивости к магии лучше этой.

Безумие (Экс): Любой, кто нацелит на мистлинга обнаруживающую мысли, управляющую сознанием или телепатическую способность, совершает контакт с изменённым сознанием и переносит повреждение 1d4 единиц Мудрости.

Туманная аура (Свх): Мистлинг постоянно испускает пары серого тумана, очень похожего на тот, что формирует границы Земель Скорби. Это предоставляет помеху атакам по мистлингу (20% шанс промаха) и бонус обстоятельств +8 к проверкам Скрытности в области тумана, испарений, дыма и других подобных туману эффектов.

Корректировка уровня: +6.

Пример столкновения

Чаще всего мистлинги бродят поодиночке, скрываясь в тумане в поисках добычи. Однако некоторые инстинктивно собираются стаями, чтобы заполучить добычу размером побольше.

Гниющий сад (УС 9): Четыре дуба, растущих вместе, были извращены в День Скорби, их корни переплелись. Четыре дриады, населявшие эти деревья, до Дня Скорби были лучшими подругами, а сейчас они рыщут по округе подобно стае хищников. Они сосредотачивают свои воздействующие на разум способности на воителях, надеясь, что они обернутся против своих же друзей. Они всегда нападают с разных сторон, если это позволяют обстоятельства и ландшафт.

Экология

Мистлинги обитают только в Землях Скорби, хотя возможно в других местах, тоже изуродованных магией, можно будет встретить их или существ подобных им. Вне зависимости от первоначального рациона, мистлинги становятся как минимум частично плотоядными. Так как им нравится причинять боль другим существам, они предпочитают пожирать добычу живьём, а неразумной добыче предпочитают разумную. Многие охотятся на мистлингов из-за того что они отвратительны и неестественны.

Среда обитания: Любые равнины, леса, холмы и подземелья, хотя до сей поры распространение мистлингов было ограничено Землями Скорби. Им нравятся испорченные места, они предпочтут пустоши и голые стволы деревьев с виду зелёным и здоровым лесам, даже если и то и другое место подверглись одинаковой порочной магии.

Типичные физические характеристики: Мистлинги похожи на тот вид фей, которым они являлись до превращения, но только сильно изменённый. Их конечности искручены и деформированы, отчего часто заметна хромота или другие дефекты движения, которые выглядят болезненными, но механически они никакого влияния не несут. Плоть их выглядит израненной или больной, зубы кривые и пожелтевшие, а глаза безумны. При взрослении они становятся морщинистыми и иссохшими, даже если никаких штрафов за старение не наступает. Все мистлинги испускают пары серого тумана.

Мировоззрение: Развращающее действие Дня Скорби делает всех мистлингов хаотично-злыми.

ЗНАНИЯ О МИСТЛИНГАХ

Персонажи с рангами в Знании (магия) или Знании (природа) могут проводить исследования, чтобы узнать кое-что о мистлингах. При успешной проверке навыка выясняется следующее знание, включая информацию с меньшим КС:

Базовое существо и его характеристики определяются навыками, соответствующими виду базового существа.

Знание (магия или природа)

КС	Результат
10 + СВ	Это мистлинг, фея из Сайра, изменённая Днём Скорби. Несмотря на первоначальный характер, теперь это безумное и жестокое создание.
15 + СВ	Любая фея может стать мистлингом, при этом сохранив все первоначальные способности. Кроме того, мистлинг получает много новых способностей. Этот результат выявит все варианты атак, специальные действия специальные качества мистлингов, но не выявит способности, зависящие от КХП такие как подобные заклинаниям способности и значение снижения повреждений.
20 + СВ	Этот результат выявит все способности существа, в том числе и зависящие от КХП способности.

Типичное сокровище

Если базовое существо должно обладать сокровищами, то и мистлинг будет им обладать, согласно его Серьёзности Вызова. В противном случае у мистлинга будет половина сокровищ, причитающихся от его СВ; это будут останки от разнообразных исследователей и искателей приключений. Мистлинги с

показателем Интеллекта 4 и выше будут достаточно умны, чтобы несмотря на безумие использовать имеющиеся магические предметы.

Усиление

Мистлинги продвигаются как базовое существо.

Теневой шпион

Крохотная фигурка гуманоида отделяется от тени вашего спутника и в мгновение ока исчезает в неизвестном направлении.

Теневые шпионы это бестелесные механизмы, которых легко спутать с нежитью. В основном их используют для шпионажа (например, практически все участники Последней Войны поступали именно так), но иногда их используют и в частном секторе, где гильдии и преступные организации используют их для шпионажа за конкурентами, клиентами и представителями закона.

ТЕНЕВОЙ ШПИОН **СВ 3**

Всегда Н Маленький механизм (бестелесный)
Инициатива +10; **Чувства** зрение при низком освещении, темновидение 60 фт.; Отслеживание +3, Прислушивание +3
Языки телепатия 100 фт.

КД 18, касательный 18, оторопевший 12 (+1 от размера, +6 от Ловкости, +1 отклонения)
хп 26 (3 КХП); СП 5/адамантин и магия
Иммунитет иммунитеты механизмов *(СМ*, страница 307)
Стойкость +1, **Рефлексы** +7, **Воля** +2

Скорость летая 50 фт. (прекрасно) (10 клеток)
Рукопашный бестелесное касание +9 (1d3 плюс 1d4 Мудр)
Занимаемое пространство 5 фт.; Диапазон поражения 5 фт.
Базовая атака +2; **Захват** -2
Особые действия теневые узы

Параметры Сила 10, Ловк 22, Тело —, Интл 5, Мудр 13, Обн 13
СК скрытность в поле зрения, мысленная связь
Отличительные черты Улучшенная Инициатива, Фокусирование На Способности (теневые узы)
Навыки Отслеживание +3, Прислушивание +3, Скрытность +12*
Улучшенный 4—9 КХП (Маленький)

Мысленная связь (Свх) Теневой шпион может мгновенно поделиться всем, что он прожил за последнюю неделю с любым живым существом в пределах 10 футов. Обычно эта способность используется для передачи полученной информации.

Скрытность в поле зрения (Экс) Везде, где нет яркого освещения, теневой шпион может использовать навык Скрытность, даже если за ним наблюдают.

Теневые узы (Свх) В качестве стандартного действия, теневой шпион может попытаться привязаться к тени любого великана, гуманоида или чудовищного гуманоида размером от Маленького до Огромного. Для этого требуется касательная атака и цель может пройти спасбросок Воли с КС 13. При провале спасброска теневой шпион растворяется в тени цели. С этого момента он повсюду сопровождает цель, видит и слышит то, что видит и слышит она. Также теневой шпион перестаёт обнаруживаться всей магией кроме *истинного зрения.* Теневой шпион может по желанию отсоединиться от тени, а жертве позволяется новый спасбросок каждые 24 часа. При успешном спасброске теневой шпион вынужден отсоединиться. Если цель не обнаружит первоначальную атаку (например, увидев теневого шпиона), то она останется в неведении об опасности, поскольку атака теневых уз ни о чём не предупреждает жертву. КС спасброска основан на Обаянии.

Навыки Теневой шпион получает расовый бонус +4 к проверкам Скрытности в местах с приглушённым освещением. В ярко освещенных местах он получает штраф -4 к проверкам Скрытности.

СТРАТЕГИЯ И ТАКТИКА

Теневые шпионы были созданы для шпионажа, но тот, кто полагает, что это существо не может сражаться, глупец. Теневые шпионы вступают в схватку для самозащиты, если это необходимо для передачи

полученной информации или если им так прикажет хозяин. Иногда они нападают группой и впоследствии убегают, надеясь запутать след и впоследствии всё равно привязаться к выбранной цели.

Хотя теневые шпионы и не очень умны, но у них есть врождённая хитрость, а также боевая тактика. Они предпочитают молниеносные атаки, сражаясь несколько раундов, а затем убегая и скрываясь, чтобы потом снова напасть. При возможности они сосредотачивают атаки на одном враге, пытаясь вывести его из строя если не обычным повреждением, то повреждением Мудрости. Иногда это предшествует попытке связывания с тенью, потому что повреждение Мудрости усложняет спасбросок цели. У бестелесных существ много путей для отступления, и они без колебаний используют их для защиты полученной информации, если только им не приказано обратное.

ПРИМЕРЫ СТОЛКНОВЕНИЙ

Обычно теневые шпионы действуют в одиночку, хотя иногда миссия оказывается такой важной, что могут послать даже штук шесть, чтобы следить за несколькими людьми, надеясь наверняка получить нужную информацию.

Шпион (УС 3): Одинокий теневой шпион хочет или привязаться к личности, у которой есть доступ к нужной информации или убежать с полученной информацией.

Место встречи (УС 5): После долгого расследования игровые персонажи узнают, что теневой шпион регулярно «посещает» одну знатную личность, используя её для получения секретной информации. После встречи с этим знатным лицом (человек аристократ 4 уровня) игровые персонажи узнают, что он не жертва шпионажа, а сам является двойным агентом. Теневой шпион шпионит не за ним, а для него, воруя информацию у других благородных людей. Персонажам придётся сразиться не только с теневым шпионом, но и с человеком, которого они хотели предупредить.

ЭКОЛОГИЯ

Теневые шпионы это разумные (хотя и не очень умные) механизмы. У них нет физического тела и биологических нужд, таких как пища и сон.

В процессе создания теневого шпиона, создаётся и маленький костяной амулет, используемый для управления шпионом. Теневой шпион верно выполняет приказы хозяина амулета и он достаточно умён, чтобы понимать относительно сложные команды. Однако он не может общаться с хозяином за пределами диапазона телепатии. При возникновении неразрешимой проблемы шпион возвращается за дальнейшими инструкциями.

Теневые шпионы были созданы King's Citadel в Бреландии где-то в начале войны. Несмотря на отвратительный характер экспериментов, некоторые Dark Lanterns и другие исследователи Цитадели экспериментировали с некромантией, надеясь создать войска, не уступающие нежити Каррната. В этом они мало преуспели, но они обнаружили, что искру жизни умирающего перевёртыша, доппельгангера или другого способного менять облик гуманоида (с этой «остаточной энергией» связывается заклинание *говорить с мёртвыми*) можно смешать с теневой магией и создать абсолютно новую сущность. Так родился первый теневой шпион, механизм без физического тела. По иронии судьбы, Бреландия не смогла долго удерживать этот секрет в тайне; Аундаир подсмотрел эти эксперименты и создал своих теневых шпионов. К концу войны к теневым шпионам был доступ у всех воюющих стран (а также у некоторых отмеченных драконом домов и могущественных гильдий).

Среда обитания: У теневых шпионов нет родной среды обитания. Они появляются там, куда их посылают, а это чаще всего всевозможные центры городов и мегаполисов.

Типичные физические характеристики: Теневые шпионы выглядят как тень гуманоида, бесшумно передвигающаяся как перо на ветру. Рост их примерно 3 фута, а если магией придать шпиону тело, то он будет весить около 25 фунтов.

Мировоззрение: Теневые шпионы всегда нейтральны. Их интеллект, какой бы он ни был, ограничен правильным выполнением обязанностей и не распространяется на размышления о морали и этике.

СОЗДАНИЕ

Теневые шпионы создаются из остаточной жизненной силы мёртвого гуманоида, способного менять облик, как описано выше, а управляющий амулет изготавливается из кусочка черепа или рёбер трупа. Кроме того, процесс требует активации теневой магии и использования размолотого в порошок оникса. Стоимость материалов 500 зм. Создание теневого шпиона требует успешной проверки Ремесла (алхимия) с КС 15 и Искусства Магии с КС 15.

Можно создавать теневых шпионов с повышенным КХП, но каждый дополнительный КХП добавляет 2 500 зм к стоимости создания.

УЗ 7; Создать Механизм, *говорить с мёртвыми, теневое колдовство;* Цена — (никогда не продаётся); Стоимость 11 000 зм + 840 Оп.

ЗНАНИЯ О ТЕНЕВЫХ ШПИОНАХ

Персонажи с рангами в Знании (магия) могут проводить исследования, чтобы узнать кое-что о теневых шпионах. При успешной проверке навыка выясняется следующее знание, включая информацию с меньшим КС:

Знание (магия)

КС	Результат
13	Несмотря на то, что эта сущность призрачна и бестелесна, это не нежить, а искусственно созданный механизм. Называется он теневым шпионом и используется для разведки и сбора информации.
18	Теневой шпион может буквально сливаться с чужой тенью, что позволяет ему незримо путешествовать и видеть всё вокруг. После этого он может вернуться к хозяину и передать ему все хранимые звуки и изображения.
23	Касание теневого шпиона высасывает из врагов разум, восприятие и силу воли. Каждый теневой шпион связан с маленьким костяным амулетом, который позволяет контролировать его владельцу. Этот результат выявляет способ создания теневых шпионов.

О СОЗДАТЕЛЯХ

ДЖЕЙМС WYATT выиграл награду Origins за «Город Королевы Пауков». Также он написал Oriental Adventures и сотрудничал с многочисленными произведениями ролевых игр, включая EBERRON Campaign Setting, Шарн: Город Башен, Heroes of Horror и Драконomикон: Книга Драконов. Его первая книга по миру Эберрон «В когтях тигра», была опубликована в июле 2006 года. Он живёт в штате Вашингтон вместе с женой Эмми и сыном Картером.

АРИ МАРМЕЛ участвовал более чем в сорока продуктах ролевых игр и художественной литературы, включая Vampire: The Requiem, многочисленные книги в Scarred Lands setting, Egyptian Adventures: Hamunaptra, Dawnforge и книгу Gehenna: The Final Night. Его последние работы для корпорации Wizards of the Coast: Heroes of Horror, Том Магии и Faiths of Eberron. Он живёт с женой, двумя кошками и кучей неврозов (УС 12).

ВОЛЬФГАНГ БАУР начал карьеру с написания статей для журнала Dungeon, а потом стал его редактором. Потом он работал game designer и на корпорацию TSR и на корпорацию Wizards of the Coast. Он соавтор Dark*Matter campaign setting, Expedition to the Demonweb Pits и Frostburn, а также является автором The Book of Roguish Luck. Он живёт в Кирклленде, штат Вашингтон с женой и дочерью.